



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA GENERAL, LENGUAS
MODERNAS, LÓGICA Y FILOSOFÍA DE LA CIENCIA, TEORÍA
DE LA LITERATURA Y LITERATURA COMPARADA**

ÁREA DE TEORÍA DE LA LITERATURA Y LITERATURA COMPARADA

PROGRAMA DE DOCTORADO

“Lenguajes y Manifestaciones Artísticas y Literarias”

Tesis Doctoral

**“Narrativa de mundos imaginarios: Poética para una
épica moderna.**

De La serpiente de Uróboros a La canción de hielo y fuego”

Doctorando:

Roberto Cáceres Blanco

Directores:

Dr. Francisco-Javier Rodríguez Pequeño

Dr. Juan Carlos Gómez Alonso

Madrid, mayo de 2015

Tesis que, para la obtención del Título de Doctor, dentro del Programa de Doctorado “Lenguajes y Manifestaciones Artísticas y Literarias”, presenta el Licenciado Roberto Cáceres Blanco bajo la dirección del Doctor Francisco-Javier Rodríguez Pequeño y del Doctor Juan Carlos Gómez Alonso, Profesores Titulares de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad Autónoma de Madrid.

Vº Bº de los directores

Índice

INTRODUCCIÓN.....	2
1. NARRATIVA DE MUNDOS IMAGINARIOS, ESTADO DE LA CUESTIÓN	10
1.1. LA IRRUPCIÓN DE UN GÉNERO MODERNO	10
1.1.1. Propuestas descriptivas y denominación	10
1.1.2. Ideas sobre la gestación, evolución y orígenes de la narrativa de mundos imaginarios	21
1.2. CONCEPTOS ESENCIALES, FANTASÍA Y ÉPICA	29
1.2.1. Fantasía: teorías sobre lo fantástico y ubicación de la narrativa de mundos imaginarios al respecto	30
1.2.2. Épica, la epopeya en el origen de la literatura narrativa y de la fantasía	63
1.2.3. Narratividad, oralidad y épica	70
1.2.4. Épica y Teoría de los géneros Literarios	76
2. LA HERENCIA DE LA TRADICIÓN ÉPICA.....	105
2.1. EL HÉROE	105
2.1.1. El Héroe épico.....	105
2.1.2. Caracterización del héroe en la narrativa de mundos imaginarios.....	126
2.2. ÉPICA MODERNA, CONTINUIDAD DE UNA ESTÉTICA DE LA TRADICIÓN.....	166
2.2.1. E. R. Eddison, de la inspiración de las sagas a la grandiosidad homérica	166
2.2.2. Tolkien y la tradición épica germánica.....	174
2.2.3. Homero y el mito de Troya en la obra de G.R.R. Martin	200
3. MUNDOS IMAGINARIOS	209
3.1. LA NECESIDAD DE UNA REALIDAD ALTERNATIVA	209
3.2. ESTÉTICA Y CONFIGURACIÓN DE LOS MUNDOS IMAGINARIOS.....	216
3.2.1. Territorios y tiempos imaginarios	216
3.2.2. Uróboros, el universo circular	219
3.2.3. Sueño o Realidad.....	226
3.2.4. Nombres y lenguas	231
3.2.5. Caracterización del mundo imaginario: geografía, mitología e historia.....	242
4. MUNDOS ÉPICOS IMAGINARIOS Y MODERNIDAD	286
4.1. REALIDAD Y ÉPICA MODERNA.....	286
4.2. ORALIDAD, ÉPICA MODERNA Y JUEGOS DE ROL	301
4.3. CIENCIA-FICCIÓN, SUBGÉNEROS FANTÁSTICOS Y SU RELACIÓN CON LA NARRATIVA DE MUNDOS IMAGINARIOS.....	307
4.4. NARRATIVA DE MUNDOS IMAGINARIOS Y ARTE GRÁFICO.....	317
CONCLUSIONES.....	324
REFERENCIAS.....	330
NOTAS:.....	342

INTRODUCCIÓN

Hoy en día la mayoría de las personas en nuestra sociedad conoce las narraciones de *El Hobbit*¹, *El Señor de los Anillos*² o *Canción de hielo y fuego*³ —ya sea a través de su lectura, o de sus adaptaciones cinematográficas o televisivas—, y prácticamente todo el público (al margen de su especialización y conocimientos en materias como la Poética o la Teoría de los géneros literarios) comprende o intuye que estas obras constituyen un género o clase reconocible de narrativa (tanto en el ámbito literario como en el audiovisual).

En la actualidad, estos títulos son grandes éxitos de ventas que facturan miles de ejemplares por todo el mundo y son traducidos a decenas de lenguas. Si visitamos cualquier librería (de carácter comercial y no especializada) de suficiente tamaño, junto a los libros de J.R.R. Tolkien y G.R.R. Martin nos asaltarán, desde las portadas de los gruesos volúmenes de alrededor, buen número de dragones, guerreros y caballeros, hechiceros encapuchados, espadas con inscripciones rúnicas, y medallones luminiscentes. Es cierto que junto a estos libros plagados de tópicos perfectamente reconocibles encontramos también, comúnmente, otros cuyas portadas contienen naves espaciales y robots (esto se debe a que, por motivos meramente comerciales, el sistema de catalogación de la industria editorial no suele disponer de una ubicación específica para este género y agrupa dichas obras en la sección de “Fantasía y Ciencia-Ficción”⁴) pero, sin embargo, pocos lectores tienen alguna

¹ Tolkien, John Ronald Reuen, *El Hobbit*, Barcelona, Minotauro, 2008, (1ª edición en inglés 1937).

² Tolkien, J.R.R., *El señor de los anillos*, Barcelona, Minotauro, *La comunidad del anillo*, 1977, (1ª edición en inglés 1954).
Las dos torres, 1979, (1ª edición en inglés 1954).
El retorno del rey, 1980, (1ª edición en inglés 1955).

³ Martin, George R.R., *Canción de hielo y fuego*, Barcelona, Gigamesh, *Juego de tronos*, 2002, (1ª edición en inglés 1996).
Choque de reyes, 2003, (1ª edición en inglés 1998).
Tormenta de espadas, 2005, (1ª edición en inglés 2000).
Festín de cuervos, 2007, (1ª edición en inglés 2005).
Danza de dragones, 2012, (1ª edición en inglés 2011).

⁴ Trataremos sobre este tema en el capítulo 4.3. “Ciencia-ficción, subgéneros fantásticos y su relación con la narrativa de mundos imaginarios”.

dificultad para diferenciar genéricamente *Yo Robot* o *Blade Runner* de las *Crónicas de la Dragonlance*⁵ o *El temor de un hombre sabio*⁶.

Aunque hay algunos autores que cultivan ambas formas narrativas y a pesar de la insistencia de la industria editorial en aunarlas bajo una sola etiqueta, el género “fantástico”^A y, concretamente, la narrativa de mundos imaginarios, han tenido desde su origen un público propio. Un público muy consciente (aunque esta conciencia esté fundada en la intuición y no en un análisis riguroso de rasgos estéticos o formales) de la pertenencia de dichas obras a una categoría bien definida. El presente estudio pretende describir los rasgos estéticos y estructurales que —más allá de las coincidencias temáticas que favorecen esa “intuición” de género por parte del público común— definen verdaderamente la poética del género que (por razones que expondremos a continuación) vamos a denominar “narrativa de mundos imaginarios”.

A pesar de la importancia de este género narrativo, uno de los más productivos y representativos de la modernidad, son escasos los estudios críticos o teóricos que se le han dedicado. La mayoría de los trabajos sobre “literatura fantástica” se centran en obras que apenas guardan relación con nuestro objeto de estudio (como pueden ser los relatos fantásticos de Edgar Allan Poe o las oscuras invenciones de Lovecraft), e incluso aquellos que versan particularmente sobre el propio concepto de “lo fantástico” tienden a pasar de puntillas por lo que denominan —de forma bastante imprecisa, como veremos más adelante— “cuentos de hadas”, “literatura feérica” o “literatura románticista”⁷.

⁵ Weiss, Margaret y Hickman, Tracy, *Crónicas de la Dragonlance*, Barcelona, Timun mas, *El retorno de los dragones*, 1984.
La tumba de Huma, 1985.
La Reina de la Oscuridad, 1985.

⁶ Rothfuss, Patrick, *Crónica del asesino de reyes*, Barcelona, Plaza & James: *El temor de un hombre sabio*, 2011.
El nombre del viento, 2007.

⁷ Estos nombres tomados como ejemplo son los empleados por Jackson, Rosemary, "Introduction" en *The Literature of Subversion*, London and New York, Methuen & Co, 1981, p.9.

Asumiendo la dificultad que supone este vacío teórico, nuestra primera labor ha sido atender al análisis que la crítica ha hecho del tema hasta el momento. El primer apartado de la presente tesis está dedicado a las propuestas descriptivas que los diferentes autores y estudiosos han hecho del género, así como a la denominación y terminología por ellos empleada. La propia denominación resulta una cuestión compleja, ya que no existe unanimidad entre los estudiosos y se emplea una gran variedad de nombres diferentes para referirse tanto al género como categoría amplia, como a lo que algunos autores consideran diferentes subgéneros dentro del “género fantástico”.

Algunas de las denominaciones más empleadas son “espada y brujería”, “alta fantasía” o “fantasía heroica”, aunque la mayoría de la crítica actual opta por la etiqueta de “fantasía épica”. Analizaremos las propuestas con detenimiento, pero consideramos necesario en esta introducción justificar nuestra decisión de llamar al género “narrativa de mundos imaginarios” y adelantar algunas de las razones por las cuales el resto de las denominaciones empleadas no nos parecen suficientemente adecuadas o precisas.

Consideramos que la denominación debe ser sintética —debe basarse en los rasgos o elementos esenciales que definen el género—, pero a la vez debe ser precisa y no asumir rasgos o características no determinantes. “Espada y brujería”, por ejemplo, emplea dos elementos tópicos, realmente representativos del género. Es un nombre tan adecuado como podría haber sido “magos y guerreros” o el famoso título del primer sistema de juegos de rol “*Dungeons & Dragons*”⁸, pero no es más preciso ni descriptivo que cualquiera de estos otros dos nombres. El problema de esta denominación es que cualquiera de los susodichos tópicos puede estar presente, pero su ausencia no excluye a la obra del género, es decir, no son rasgos esenciales o determinantes. Por otro lado, “espada y brujería” no dice nada acerca de la característica principal del género: la ubicación de la narración en un mundo imaginario.

“Alta fantasía” simplemente establece una escala, valora el grado de fantasía y presupone que el género está en el punto más alto. Aparte de este

⁸ Gygas, Gary y Arneson, Dave, *Dungeons and Dragons* (Sistema de juego de rol), Barcelona, Gerundense Dalmau Carles Pau, 1985 (Primera edición en España).

grado de fantasía no describe en modo alguno las características de la producción literaria que pretende definir pero, además, excluye todas aquellas obras que presenten un nivel de verosimilitud alejado de la grandiosidad de, por ejemplo, las de J.R.R. Tolkien o E.R. Eddison, y que sin embargo comparten el resto de los rasgos estéticos esenciales de estas obras y deben, por tanto, considerarse pertenecientes al género.

“Fantasía heroica” o “fantasía épica” son denominaciones más certeras, ya que asumen dos rasgos verdaderamente característicos del género: la pertenencia al ámbito de “lo fantástico” y la presencia central de la figura del héroe o el héroe épico. Pero, en ambos casos, se obvia también el rasgo esencial: la ambientación de la fábula en un mundo imaginario que no es el nuestro. Este rasgo diferencia la narrativa de mundos imaginarios no sólo de la épica tradicional (cuyos relatos se refieren al pasado mítico de nuestro propio mundo), sino también de cualquier relato fantástico sobre héroes de la antigua Roma o de la Irlanda celta, aunque este esté escrito en la modernidad.

Dicho esto, es destacable —en nuestra opinión— el acierto de la denominación de “fantasía épica” al establecer una relación entre el género objeto de nuestro estudio y la tradición épica. La tesis que pretendemos defender asume el género como una reinterpretación moderna de la poética de la épica tradicional. Este es, junto a la ubicación de la fábula en un mundo imaginario, el rasgo que define el género. Consideramos, de hecho, que los cimientos sobre los que se construye el modelo arquetípico del género —*El Señor de los Anillos*— los representan dos obras estrictamente épicas: *La serpiente de Uróboros*⁹ de Erik R. Eddison y los apuntes del *Silmarillion*¹⁰ del propio J.R.R. Tolkien.

Sin embargo, consideramos que el nombre de “fantasía épica” es también problemático a la hora de definir y delimitar el género ya que no establece —como hemos señalado— frontera alguna con la épica tradicional, que es también mayoritariamente de carácter fantástico. Debemos añadir al

⁹ Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros*, [en línea], Círculo de Lectores, 2006, (primera edición 1922), Formato PDF, Disponible en Internet: www.busateo.es/busateo/Biblioteca/E/E/Eddison,%20Eric%20Rucker%20-%20La%20Serpiente%20Uroboros.pdf, p.7, [última visita 19-09-15].

¹⁰ Tolkien, J.R.R., *Silmarillion*, Barcelona, Minotauro, 1998.

respecto que, si bien —como veremos en su momento¹¹— estas obras pioneras del género asumen realmente la poética épica de la tradición, los rasgos que definen la estética de las epopeyas antiguas o los poemas heroicos medievales se diluyen a partir de la publicación de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y apenas son apreciables ya en algunas obras posteriores del género, como la sagas de *Terramar*¹² o de la *Dragonlance*¹³. Por ello consideramos más adecuada la denominación de “narrativa de mundos imaginarios” para englobar el conjunto total de las obras que constituyen el género, y “épica moderna” o “epopeya moderna” para referirnos concretamente a las citadas primeras obras del género, escritas a principios del siglo XX. Ya que, como hemos señalado, estas obras responden estéticamente a los rasgos poéticos de la épica tradicional pero, a diferencia de la *Iliada* o el *Poema de Beowulf*, también deben ser consideradas productos de la modernidad (entendida esta modernidad como una etapa histórica muy concreta: el post-romanticismo).

Además de los problemas que ofrece la terminología propuesta por la crítica especializada —y a pesar de la dicha escasez de trabajos dedicados específicamente al tema—, la mayoría de los autores que han dedicado sus estudios a otras vertientes de la literatura de carácter fantástico no se han abstenido —como señalábamos anteriormente— de emplear diferentes nombres para la producción literaria de la narrativa de mundos imaginarios. Hemos citado algunos de ellos como “fantasía feérica”, “cuentos de hadas” o “literatura románticista”. No resulta difícil discernir que estos nombres resultan aún más imprecisos que los anteriormente citados.

¹¹ “La herencia de la tradición épica”, cap. 2 del presente estudio.

¹² Le Guin, Ursula K., *Crónicas de Terramar*, Buenos Aires, Minotauro.
Un mago de Terramar, 1968.
Las tumbas de Atuan, 1971.
La costa más lejana, 1972.
Tahanu, 1990.
En el otro viento, 2001.

¹³ Weiss, Margaret y Hickman, Tracy, *Crónicas de la Dragonlance*, Barcelona, Minotauro.
El retorno de los dragones, 1984.
La tumba de Huma, 1985.
La Reina de la Oscuridad, 1985.

Los nombres de “fantasía feérica” o “cuentos de hadas” se refieren exclusivamente a la naturaleza de los personajes que participan en la narración, y son en nuestra opinión bastante desacertados, ya que no describen en forma alguna obras de importancia central en la fundación del género como *La serpiente de Uróboros*, en la cual —a pesar de los nombres empleados por E. R. Eddison para designar las diferentes razas de Mercurio— no hay hadas, ni duendes, ni nada parecido.

Respecto al nombre de “literatura romanticista”, aunque sitúa acertadamente el origen del género en la reacción de una corriente de autores neo-románticos frente al racionalismo de la narrativa realista, resulta demasiado amplio y poco descriptivo. En esa etiqueta cabría incluir obras y géneros completamente dispares que nada tienen que ver con la narrativa de mundos imaginarios.

El análisis del estado de la cuestión en la narrativa de mundos imaginarios exige la observación de varios temas de carácter más general, cuyo estudio preliminar nos sitúa en la perspectiva necesaria para poder establecer una poética del género. Por ello, además de prestar la debida atención a las propuestas descriptivas y de denominación¹⁴ —a las que acabamos de referirnos—, y a las ideas sobre el origen y el desarrollo histórico del género¹⁵; el primer bloque del presente estudio se ocupa del análisis de las principales teorías acerca de los conceptos de “fantasía” y “lo fantástico” en la literatura¹⁶, y de “épica” y “epopeya” en el contexto de la Teoría de los géneros literarios, y la relación directa de estos conceptos con el de “oralidad”¹⁷.

El núcleo del presente estudio se encuentra en los bloques 2 y 3, dedicados respectivamente a la herencia de la tradición épica en la narrativa de

¹⁴ “Propuestas descriptivas y denominación”, cap. 1.1.1. del presente estudio.

¹⁵ “Ideas sobre la gestación, evolución y orígenes de la narrativa de mundos imaginarios”, cap. 1.1.2. del presente estudio.

¹⁶ “Fantasía: teorías sobre lo fantástico y ubicación de la literatura de mundos imaginarios al respecto”, cap. 1.2.1. del presente estudio.

¹⁷ Capítulos 1.2.1., 1.2.2. y 1.2.3. del presente estudio.

mundos imaginarios y a la configuración estética de los propios mundos imaginarios en los que se desarrollan estas epopeyas modernas.

Se trata —en nuestra opinión— de los dos elementos centrales para comprender y definir la poética del género. Los rasgos estéticos de la tradición épica, entre los que debemos destacar la caracterización del héroe¹⁸, filtrados a través de las citadas primeras épicas modernas¹⁹ a *El Señor de los Anillos* —modelo arquetípico del género— definen temática y estructuralmente la narrativa de mundos imaginarios, diferenciándola desde el punto de vista estético de otras vertientes de la narrativa moderna y contemporánea²⁰. Por otro lado, la ubicación de la acción en un universo imaginario cuya compleja configuración estructural adquiere una importancia equiparable a la de la propia fábula épica, marca una frontera bien definida que separa el género moderno de las epopeyas y poemas de la tradición. No queremos decir con esto que no existan narraciones épicas en la antigüedad ambientadas en espacios desconocidos o imaginarios que, de hecho —como veremos en su momento²¹—, existen; sino que la creación de estos espacios en la tradición es circunstancial, en tanto que responde a la necesidad de cubrir el vacío existente a la hora de llenar el espacio correspondiente a una “verdad mítica”, mientras que la literatura de mundos imaginarios pretende generar una realidad alternativa nueva que iguale la complejidad del mundo mítico en el que se desarrollaron las historias de las antiguas epopeyas.

La diferencia principal es que el género moderno no se limita a la invención de la geografía de una región desconocida o la descripción de un reino mítico como el Hades, sino que genera universos completos con sus propios sistemas míticos, teológicos y lingüísticos. Mundos que responden incluso a reglas naturales diferentes a las nuestras, con varios soles y lunas o estaciones de largos años, etc.

¹⁸ “El héroe épico”, cap. 2.1.1. del presente estudio.

¹⁹ Eddison, E. R., *La serpiente de Uróboros*, cit., y Tolkien, J.R.R., *Silmarillion*, cit.

²⁰ Capítulos 2.1.2, 2.2.1., 2.2.2. y 2.2.3. del presente estudio.

²¹ “La necesidad de una realidad alternativa”, cap. 3.1. del presente estudio.

Tras analizar con detalle estos dos elementos centrales, dedicamos el último bloque del estudio —narrativa de mundos imaginarios y modernidad— a varias cuestiones relevantes como son la relación entre la realidad y la ficción en la narrativa de mundos imaginarios (la influencia de hechos y personajes históricos o la configuración de sistemas heráldicos miméticos), la gestación de un nuevo género de literatura oral interactiva derivado de la épica moderna, como los juegos de rol, y su relación con la narrativa de mundos imaginarios desarrollada a partir de los años setenta del siglo XX; el nacimiento de un género de arte gráfico directamente emparentado con la narrativa de mundos imaginarios, o la relación de la épica moderna con otros subgéneros fantásticos como la ciencia-ficción.

1. NARRATIVA DE MUNDOS IMAGINARIOS, ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.1 La irrupción de un género moderno

1.1.1. Propuestas descriptivas y denominación

A mediados del siglo XX, una parte de la crítica literaria comienza a tomar conciencia de la existencia de nuevas formas de narrativa definidas dentro del campo de la literatura fantástica —si bien, no plenamente respecto a su forma, sí en cuanto a tratamiento de temas y contenidos— que demandan algún tipo de subcategorización, más allá de la sencilla división entre fantasía y ciencia-ficción. Sprague de Camp, por citar uno de los primeros ejemplos, al componer la introducción a la colección de relatos de Robert E. Howard publicada póstumamente con el título de *Conan el Conquistador*, esbozó una descripción del género en gestación que, si bien puede resultar —a priori— algo inocente, acierta de lleno en la definición del elemento principal de cualquier relato de los que comúnmente se enmarcan en este género o categoría narrativa: la ubicación de la fábula en un mundo imaginario no sólo diferente a nuestra realidad empírica, sino diferente de una forma muy concreta. De Camp lo define de la siguiente manera:

He dado nombre de “fantasía heroica” a un subgénero de novela que otros llaman historias de “espada y brujería”^B. Se trata de historias de acción y aventuras que se desarrollan en un mundo más o menos imaginario en el que la magia funciona y aun no se ha descubierto la ciencia moderna ni la tecnología. Las historias pueden tener lugar (como las de Conan) en nuestro planeta Tierra tal como se cree que fue hace mucho tiempo o vaya a ser en un futuro lejano, o también puede tratarse de otro planeta o incluso de otra dimensión.²²

La definición de Sprage Camp puede resultar excesivamente vaga e incluso desajustada a la hora de incluir obras de mayor complejidad y

²² Sprague de Camp, L., “Introducción” en Howard, Robert E., *Conan el Conquistador*, [en línea], Universidad Miskátomica Lovekraftiana – Facultad de Literatura, (20-03-2008), Formato PDF, Disponible en Internet: <http://espanol.geocities.com/alacifcl>, p. 2, [última visita 20-01-2015].

profundidad literaria que la de Howard (como, por ejemplo, las de J.R.R. Tolkien o E.R. Eddison), ya que caracteriza el género exclusivamente como literatura escapista de entretenimiento:

*Estos relatos combinan la atmósfera y el ingenio de los libros de aventura o de caballería con la emoción y el estremecimiento atávicos y sobrenaturales de los cuentos de misterio, de ocultismo o de fantasmas. Cuando están bien escritos proporcionan la diversión más pura que puede ofrecer una novela de cualquier género. Es una literatura de evasión que nos permite alejarnos del mundo real y adentrarnos en un mundo en el que todos los hombres son fuertes, todas las mujeres son hermosas, la vida es siempre una aventura, los problemas son sencillos y nadie menciona el impuesto sobre la renta, el problema de los marginados, ni la seguridad social.*²³

Aún con sus carencias, la acertada observación del elemento central —su percepción del género como narrativa de ficciones fantásticas ambientadas en mundos imaginarios de carácter mágico o maravilloso, nos sitúa en un punto de partida idóneo para el estudio de este fenómeno literario.

Rosemary Jackson, aunque en su estudio sobre literatura fantástica *The Literature of Subversion*, también deja fuera de su foco de atención algunas de las obras centrales en la configuración del género que pretendemos definir, por considerar que los elementos que dan forma a sus “cuentos” son “alegorías morales y religiosas, parábolas y fábulas” que “se apartan de las implicancias inquietantes que se suelen encontrar en el centro de lo puramente “fantástico”²⁴, sí presta atención a algunos de los rasgos esenciales que lo definen, como su tendencia a evadirse de la realidad y la recuperación de ideales arcaizantes de carácter nostálgico que vuelven los ojos a “una jerarquía social y moral perdida, que sus fantasías intentan recapturar y revivificar”²⁵. Jackson define esta corriente de la fantasía como “feérica” (lo que vendría a ser una forma presuntuosamente técnica de decir “cuentos de hadas”) o “literatura románticista” pero, al igual que Sprage de Camp, no presta atención a los

²³ *Ibidem.*, p.4.

²⁴ Jackson, Rosemary, "Introduction" en *The Literature of Subversion*, London and New York, Methuen & Co, 1981, p.9.

²⁵ *Ibidem.*

rasgos particulares heredados —más bien, voluntariamente asumidos— de la épica tradicional que diferencian algunas obras de autores como Tolkien o Erik R. Eddison, de fantasías sencillamente escapistas o cuentos de hadas.

Otros críticos, más preocupados por las implicaciones estéticas que por las meramente ideológicas, como Alberto Santos, tienen una visión completamente diferente. Santos afirma que “para hablar de la estructuración de la fantasía como género actual, tres son los autores fundamentales: lord Dunsany, E.R. Eddison y J.R.R. Tolkien”²⁶.

La mayoría de la crítica moderna que se ha dedicado al estudio de la literatura fantástica se decanta por la denominación de “fantasía épica” al referirse al subgénero que supuestamente define a algunas de las obras sobre las que se centra el presente estudio. Así lo hace Kimberly Yakin, quien, en su obra *A Journey through Fantasy*²⁷, alterna entre esta denominación y la de “alta fantasía”. Yakin se interesa particularmente por el contexto de la literatura de mundos épicos imaginarios y considera, al igual que nosotros, que el género se sostiene alrededor de la creación literaria de “mundos fantásticos”, mundos que no están pensados conscientemente por otros, pero que tienen existencia realmente en la imaginación del autor.

Estas dos denominaciones —“fantasía épica” o “alta fantasía”— son también las empleadas más comúnmente en foros y artículos en espacios de Internet al referirse a series de novelas contemporáneas como *Canción de hielo y fuego* de George R.R. Martin. Así lo hace, por ejemplo, Hartree al catalogar la saga *Malazan, Book of the Fallen* del autor canadiense Steven Erikson. “Este tipo de libros —dice Hartree— suele tener un alto componente mágico, se desarrollan en un mundo imaginario donde los seres humanos coexisten con otras razas (las más típicas incluyen a los elfos o los enanos), aparecen magos y todo tipo de dioses y semidioses...”²⁸.

²⁶ Santos Castillos, Alberto, "Introducción a la edición española" en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros*, [en línea], Círculo de Lectores, 2006, Formato PDF, Disponible en Internet: www.busateo.es/busateo/Biblioteca/E/E/Eddison,%20Eric%20Rucker%20-%20La%20Serpiente%20Uroboros.pdf, p.7, [última visita 19-09-15].

²⁷ Yakin, Kimberly, “A Journey through Fantasy”, [en línea], Librodot, (1-12 2009), Formato HTML, Disponible en Internet: http://www.librodot.com/en/yakin/get_fantasy/58, cit., [última visita 19-09-2014].

Su definición del género es, como la de Sprague De Camp, algo vaga o, al menos, demasiado superficial; y la terminología empleada también adolece de falta de rigor, resultando imprecisa y titubeante. Unas pocas líneas más abajo de lo anteriormente expuesto, Hartree recurre a una definición de Fritz Leiber referida a sus propios relatos que sustituye el término “fantasía épica” por el de “espada y brujería” (acuñado por el propio Leiber y algo en desuso actualmente, aunque muy recurrido en décadas anteriores). Hartree recoge el siguiente párrafo de Leiber:

Una historia de Alta Fantasía o Espada y Brujería es un cuento de acción, derivado de las aventuras tradicionales de las revistas pulp^C, encuadradas en una tierra, edad o mundo surgidos de la imaginación del autor, mundo en el que la magia funciona y los dioses son reales, y que sitúa a un poderoso guerrero en conflicto directo con las fuerzas sobrenaturales del mal.²⁹

La descripción de Hartree asumía la presencia de la magia, de diversas razas humanoides (entre las que destacaba las popularizadas por la obra de Tolkien) y de dioses y semidioses, como una característica de las narraciones de este género. Leiber añade un rasgo importante al situar la figura de un gran héroe en el centro —un héroe que caracteriza como un poderoso guerrero—, pero reduce en su definición las implicaciones de la poética épica a la influencia en los relatos de “espada y brujería” de las revistas pulp, de carácter ligero y enfocadas principalmente al entretenimiento de la nueva generación de lectores (mayoritariamente juveniles) surgida en las primeras décadas del siglo XX alrededor de la literatura fantástica y, sobre todo, de la ciencia-ficción.

Otros autores consideran la fantasía épica y la espada y brujería como dos subgéneros diferenciados dentro de la fantasía o la “alta fantasía”. Tenemos un ejemplo de este punto de vista en Guillermo García Lapresa³⁰,

²⁸ Hartree, “La fantasía épica que nos llega”, [en línea], *Ciberdark.net*, 2005, Formato PDF, Disponible en Internet: <http://www.cyberdark.net/portada.php?edi=6&cod=364>, [última visita 19-09-2014].

²⁹ Leiber, Fritz, “Nueva introducción del autor”, en *Espadas contra la muerte*, Ediciones Martínez Roca S.A., 1985, p. 7.

³⁰ García Lapresa, Guillermo, “La rama de la fantasía épica, Estudio sobre el subgénero de la magia y los grandes héroes”, [en línea], Paperblogg, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet:

quien afirma que ambos términos no son equivalentes, y que “espada y brujería” designa en realidad una de las ramas dentro del “subgénero de la magia y los grandes héroes” que algunos críticos clasifican como “fantasía heroica” (recordemos que esta era la denominación empleada de forma general por Sprage de Camp). Para García Lapresa ambos subgéneros —“fantasía épica” y “fantasía heroica”—, son hermanos pero no sinónimos.

Atendiendo a esta subclasificación, los rasgos que definirían una fantasía épica para García Lapresa son:

—(Desarrollo de la fábula en) *un mundo que no es el nuestro. Puede tratarse de un pasado o futuro lejano de nuestro mundo, pero sólo si ello no repercute en la trama. Si la Tierra tal y como la conocemos aparece en la historia, no es fantasía épica en el sentido estricto del término. Suele tratarse de un mundo con mitología propia creada por el autor de la obra. Existe una marcada tendencia a imitar la cultura de la Europa medieval, aunque hay numerosas excepciones (...). La población suele estar dividida en razas.*

—*Conflicto a escala masiva. Guerras mundiales, la amenaza de la oscuridad total, el fin del mundo y la presencia de dioses sobre la faz de la tierra. El héroe no pelea por sí mismo, sino para salvar al mundo o por lo menos a un gran reino de una amenaza vasta y terrorífica. Ésta es la principal diferencia entre la fantasía épica y la fantasía heroica, cuyos conflictos son más pequeños y tienen que ver más con la psicología de los personajes.*

—*El mal absoluto. Los malos son muy malos y el villano principal es un verdadero monstruo; si no el Mal personificado. La alta fantasía no es territorio de villanos complejos y realistas; la presencia de uno de estos (tan de moda en la actualidad) es signo de una deconstrucción del género y no pertenece a la fantasía épica como tal.*

—*La victoria no se logra mediante las armas. El segundo rasgo distintivo entre la fantasía heroica y la épica. Para entendernos: si El señor de los anillos hubiera sido fantasía heroica, Aragorn habría vencido a Sauron en combate singular. Esto suele requerir (se refiere ahora a la “fantasía épica”) la presencia de un héroe físicamente débil y que no quiere luchar, que represente la pureza que derrota a la maldad.*³¹

<http://es.paperblog.com/la-rama-de-la-fantasia-epica-880887/>, [última visita 19-09-2014].

³¹ García Lapresa, Guillermo, "La rama de la fantasía épica...", cit.

A continuación de esta enumeración de rasgos definitorios, el trabajo de García Lapresa nos ofrece una lista (a modo de breve canon orientativo) de las obras que según su clasificación, pertenecen uno u otro subgénero. Comienza la lista con *El señor de los anillos*, obra que se ajusta a la perfección, dice, al molde de la fantasía épica. Razón por la cual hay, en su opinión, tantos imitadores de J.R.R. Tolkien en el panorama de la literatura fantástica actual. Tras la estela de Tolkien, y llamando la atención sobre su menor relevancia, sitúa las *Crónicas de Narnia*, de su amigo C. S. Lewis. Otros ejemplos tenidos en cuenta por García Lapresa son las *Crónicas* y las *Leyendas de la Dragonlance*, de Margaret Weis y Tracy Hickman, la saga *Añoranzas y pesares*, de Tad Williams, el ciclo de *El legado*, de Christopher Paolini, *La rueda del tiempo*, de Robert Jordan, y la *Espada de la verdad*, de Terry Goodkind.

Respecto a la fantasía heroica, considera que *Conan el bárbaro*, de Robert E. Howard, es el ejemplo arquetípico que ayudó a definir el género. También destaca la serie de relatos de Fafhrd y el Ratonero Gris, escritos por Fritz Leiber. Al igual que Hartree, García Lapresa señala la influencia de las revistas pulp en la configuración y desarrollo de este subgénero. Entre sus características apunta la tendencia a las tramas de acción, la preferencia por el héroe masculino, duro y carismático, y la sencillez argumental. Todos estos rasgos, de estética muy volcada hacia lo visual favorecieron, dice, a que su producción se desarrollase en otras manifestaciones artísticas relacionadas con los medios audiovisuales como el cómic, la televisión, los videojuegos, los juegos de rol o el cine.

Tanto la enumeración de rasgos como la lista de obras no difieren demasiado de otras muchas que podemos encontrar en diferentes foros y artículos divulgados en la red. Citaré los ejemplos que he tenido en cuenta y, más adelante, trataré sobre las diferencias y aportaciones de algunos de ellos:

*Everything it's nice, epic fantasy vs sword and- sorcery*³², *Talking Fantasy: Heroic Fantasy*³³ o *Fantasy sub-genrers*³⁴.

Algunos de estos artículos, como *Fantasy sub-genrers* —extraído de *Plight of Pen* por *Writeworld.com*—, ofrecen matices diferentes sobre la caracterización genérica de la fantasía heroica y la fantasía épica. Según este artículo, las diferencias vendrían marcadas principalmente por la condición del héroe. El protagonista de un relato de fantasía heroica está señalado por el destino como héroe. Es decir, tiene algún tipo de derecho de nacimiento, es el “Elegido” o el descendiente de un héroe o dios pero, al mismo tiempo, este héroe debe tener un origen humilde, desarrollar sus habilidades progresivamente y escalar a lo largo de la historia hacia la gloria. Debe protagonizar un viaje desde sus humildes orígenes hasta la consumación de su destino como salvador. Ejemplifica esta tipología heroica con Harry Potter o Thor, lo cual no deja de ser cuanto menos problemático en el caso de Thor, ya que este personaje no es una invención de la literatura moderna sino un dios de la mitología nórdica presente en la tradición literaria europea desde el albor de los tiempos.

El protagonista de una fantasía épica, por el contrario —dice el artículo—, no está marcado por un destino heroico, sino que obtiene su estatus por una cuestión de suerte. El ejemplo empleado es la adquisición casual del Anillo Único por Frodo, a quien se lo regala Bilbo tras la fiesta de cumpleaños que inaugura *El Señor de los Anillos*³⁵. Este tipo de protagonista, por lo general, no tiene ningún poder mágico o habilidad sobrenatural. En este caso, las

³² Anónimo, "Epic Fantasy vs Sword and Sorcery", [en línea], *Everything it's Nice*, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://everythingisnice.wordpress.com/2010/02/20/epic-fantasy-vs-sword-and-sorcery/>, [última visita 19-09-2014].

³³ Sotiris, "Talking Fantasy: Heroic Fantasy", [en línea], *Best Fantasy Books*, 2014, Formato HTML, Disponible en Internet: <http://bestfantasybooks.com/blog/talking-fantasy-heroic-fantasy/>, [última visita 19-09-2014].

³⁴ Anónimo, "Fantasy sub-genrers", [en línea], *Writeworld*, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet <http://writeworld.tumblr.com/post/54030388809/fantasy-sub-genrers>, [última visita 19-09-2014].

³⁵ Tolkien, J.R.R., *La Comunidad del Anillo*, cit., Libro Primero, cap. 1, “Una reunión inesperada”, p. 56.

razones de la búsqueda del protagonista son personales y el viaje, que comienza con un protagonista humilde, termina del mismo modo. Se trata de un viaje de carácter más interno y el desarrollo del personaje no concluye con la ascensión al estatus heroico de salvador, sino con un conocimiento personal y del mundo que rodea al héroe.

Esta caracterización de los tipos de héroe es interesante en algunos aspectos pero, como ya hemos apuntado, problemática en otros y, cuanto menos, discutible. Si bien, se podría considerar que Conan —héroe arquetípico de la llamada “fantasía heroica” para la mayoría de los autores que defienden la existencia de estos dos subgéneros diferenciados—, tiene un nacimiento de lo más humilde (es hijo de un herrero y nieto de un bárbaro exiliado³⁶) y está marcado por un destino que le hará rey al final de sus aventuras, difícilmente podríamos considerarle un salvador del mundo.

Por otro lado, opinamos que resulta más desacertado aún afirmar que Frodo concluye la aventura de *El Señor de los Anillos* como un sencillo y humilde hobbit. No sólo debemos remitirnos al hecho de que es el salvador material y reconocido del mundo y el destructor de Sauron, personificación del mal, sino que, además, su transformación es tal que nunca volverá con los suyos a la Comarca. Recordemos que acabará abandonando la Tierra Media junto con los Poderes Élficos y el semidios Gandalf hacia las Tierras Imperecederas donde sólo moran los inmortales³⁷. Sobre la ascensión del héroe épico o mítico a la inmortalidad, y las razones y orígenes de esta convención de la mítica indoeuropea, hablaremos con detenimiento en su momento.

Otros trabajos como *Epic fantasy vs sword and sorcery*³⁸, determinan también diferencias de tipo formal como el vehículo literario empleado por uno u otro subgénero, y llaman la atención sobre la marcada tendencia de los autores que escriben fantasía épica a la producción de sagas, trilogías o

³⁶ Howard, Robert, E., “Introducción” en *Conan el Conquistador*, cit., pp. 16 y 17.

³⁷ Tolkien, J.R.R., *El retorno del rey*, cit., Libro Sexto, cap. 9, “Los Puertos Grises”.

³⁸ Anónimo, “Epic Fantasy vs Sword and Sorcery”, [en línea], Everything it’s Nice, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://everythingisnice.wordpress.com/2010/02/20/epic-fantasy-vs-sword-and-sorcery/>, [última visita 19-09-2014].

grandes series de novelas largas que desarrollan un argumento unitario, frente a la preferencia de los autores de espada y brujería por relatos cortos de argumento independiente (aunque puedan compartir el mundo en el que se desarrollan o incluso los mismos protagonistas).

También llama la atención sobre algunos rasgos no señalados por otros trabajos, como la tendencia de la fantasía épica a desarrollar sus narraciones en ambientes rurales o naturales, frente a la posibilidad de entornos urbanos en la fantasía heroica; o la caracterización del protagonista de la fantasía heroica como antihéroe. Respecto a la diferencia de entorno, no entraremos en detalle ya que la característica viene apuntada como una tendencia y no como rasgo definitorio, y resultaría más tedioso que revelador categorizar detalladamente los ambientes en los se desarrollan las narraciones de uno u otro supuesto subgénero por su nivel de ruralidad o urbanidad. Pero, respecto a la siguiente afirmación no podemos dejar de señalar, en primer lugar, que resulta terminológicamente paradójico afirmar que la fantasía heroica se caracteriza por la condición “antiheroica” de su protagonista y, en segundo lugar, que habría que definir en términos muy concretos lo que entendemos por antihéroe para considerar que la actitud de Frodo Bolsón es más heroica que la de Conan o la del Ratonero Gris.

Este artículo ofrece, además, una clasificación histórica de ambos subgéneros que diferencia varias etapas en el desarrollo de estos. Sitúa a *El Señor de los Anillos* como texto progenitor de la fantasía épica, y distingue una primera etapa en la que nombra a Terry Brooks, autor de la serie *Shannara*, David Eddings del que destaca sus *Crónicas de Belgarath*, o Margaret Weis y Tracy Hickman, coautores de las primeras series de la *Dragonlance*. Y una segunda etapa, que sitúa en la década de los noventa del siglo XX, de autores de una fantasía épica “madura” de los que destaca a Robert Jordan, Terry Goodkind y G.R.R. Martin.

Respecto al género de espada y brujería, señala los relatos de Conan de Robert E. Howard como obra de referencia y modelo. Habla de una primera etapa en la que el subgénero aún no se ha configurado del todo como tal, representada por autores como el citado Leiber o Poul Anderson del que nombra su obra *Broken Sword*. Una segunda fase, que define como etapa de “deconstrucción y subversión”, y de la que destaca a Michael Moorcock, autor

de la serie protagonizada por Elric³⁹, y a Karl Edward Wagner y su héroe Kane. Y una tercera etapa calificada como de “fantasía comercial” en la que, dice, se fusionan los rasgos de ambas tradiciones haciendo muy difícil la diferenciación de ambos géneros. Nombra al autor de *The Steel Remains*, Richard Morgan, y a Scott Lynch, autor de la serie *Los Caballeros Bastardos*.⁴⁰

Aunque la mayoría de estas clasificaciones sobre subgéneros de la narrativa de mundos imaginarios que podemos encontrar en la Red son de carácter divulgativo y adolecen, como ya hemos señalado, del rigor suficiente para resistir un análisis pormenorizado de rasgos definitorios o un estudio en profundidad de la poética del género o supuestos subgéneros, creo que aportan información suficiente para formarnos una idea de la percepción general que la crítica tiene respecto a la producción literaria de ficciones fantásticas sobre otros mundos como género literario reconocible al menos desde el punto de vista temático.

Volviendo un poco atrás, el problema esencial, de la descripción de García Lapresa reside en un error de apreciación. *El señor de los anillos* no se ajusta a la perfección a la lista de rasgos de la “fantasía épica” que su trabajo enumera, sino que es el origen de estos, el modelo al que se adaptan muchas de las obras de fantasía posteriores. Del mismo modo, los relatos de *Conan* sirven de modelo estético a otro gran número de autores. Dicho esto, una obra sería más o menos “heroica” o “épica” en la medida que su autor opte por asumir los rasgos de uno u otro modelo.

El resto de los artículos citados sí sitúan estas dos obras en el origen de ambas corrientes literarias pero, aún partiendo de esta premisa ¿las diferencias entre estos dos “modelos” de narrativa de mundos imaginarios son un argumento suficientemente consistente para considerar la existencia de dos subgéneros diferenciados?

En nuestra opinión, no. El criterio empleado es la observación de ciertos rasgos de carácter más temático que formal, compartidos por cierto número de

³⁹ Moorcock, Michael, *Las crónicas de Elric*, Barcelona, Edhasa, 2010.

⁴⁰ Lynch, Scott, *Las mentiras de Locke Lamora, Los caballeros bastardos*, vol. I, Madrid, Alianza Editorial, 2007.

obras y tomados de estos dos modelos; pero se trata de un sistema descriptivo carente de un aparato teórico que explique las relaciones y fundamentos estéticos necesarios para establecer ni siquiera de forma tangencial una poética del género o, si se prefiere, de los subgéneros.

El propio García Lapresa (así como otros autores que ofrecen clasificaciones en la misma línea) es consciente de la dificultad de situar muchas de las obras contemporáneas en una u otra categoría aplicando el criterio de los rasgos por él mismo enumerados. “Es importante destacar” —dice— “que muchos trabajos cuentan con sólo ciertos elementos de fantasía épica sin llegar a serlo del todo, como es el caso de *Canción de hielo y fuego*, de George R.R. Martin, o de *La torre oscura*, de Stephen King”. Y concluye: “He hablado mucho sobre la diferencia entre un género y otro, pero la verdad es que las barreras que hay entre ellos son bastante difusas y lo más normal es encontrarse con pastiches que beben de varias fuentes a la vez”.⁴¹

⁴¹ García Lapresa, “La rama de la fantasía épica”, cit.

1.1.2. Ideas sobre la gestación, evolución y orígenes de la narrativa de mundos imaginarios

Asumiendo la dificultad de encontrar un marco formal para describir el género, numerosos estudios optan por una revisión histórica que reconstruya su proceso de gestación y formación. Algunos artículos, por ejemplo el ya citado de García Lapresa⁴² u otros de carácter divulgativo como los que dedica Wikipedia a las entradas de “fantasía épica” o “fantasía heroica” combinan ambos intentos: definición de rasgos y revisión histórica.

La mayoría de los estudios historicistas coinciden al considerar a una serie de autores británicos de finales del siglo XIX, y principios del XX como precursores del género. Sprague de Camp escribe lo siguiente al respecto: “William Morris fue el precursor de la fantasía heroica en Gran Bretaña en la década de 1880-1890. A comienzos de este siglo (el XX), lord Dunsany y Erik R. Eddison desarrollaron aún más este género”⁴³. Sergio Mars, en su conferencia *Fantasía épica desde finales del siglo XIX hasta nuestros días*⁴⁴ nombra a George McDonald, por su aportación al reintroducir la fantasía para un lector adulto, y a Williams Morris, de quien Mars afirma que fue el primero en ambientar la fantasía en épocas medievales. También nombra a H. Rider Haggard (1856-1925) por “su talento a la hora de crear mundos desconocidos y reinos perdidos”, y a Lord Dunsany (1878-1957), del que destaca su obra *La hija del rey del país de los elfos*⁴⁵. También Alberto Santos apunta que el origen del género se encuentra en la “clara fascinación por la prehistoria y las

⁴² García Lapresa, Guillermo, “La rama de la fantasía épica”, cit.

⁴³ Sprague de Camp, L., “Introducción” en Howard en *Conan el Conquistador*, cit., pp. 4 y 5.

⁴⁴ Mars, Sergio, “Fantasía épica desde finales del siglo XIX hasta nuestros días”, [en línea], *Fantasía, Terror y Ciencia Ficción en Castellón Fantasti' CS 2012*, Trazos en el Blog, 16-11-2012, Formato HTML, Disponible en Internet: <http://trazosenelbloc.blogspot.com.es/2012/11/fantastics-2012-y-sergio-mars-fantasia.html>, [última visita 19-09-2014].

⁴⁵ Dunsany, Lord, (Edward John Moreton Drax Plunkett), *La hija del rey en el país de los elfos*, Barcelona, Alfabet, 2012, (primera edición 1924).

civilizaciones perdidas”⁴⁶ que poseían aquellos escritores victorianos. Santos sitúa a H. Rider Haggard como heredero de esta tradición y maestro de la “aventura exótica”. Aunque —ciertamente—, Haggard es más conocido por su clásico *Las minas del rey Salomón*, la mayoría de los autores valora su exploración del género fantástico y destaca su obra *Eric Ojos Brillantes*⁴⁷, publicada por primera vez en 1889 como uno de los grandes precedentes de la narrativa de mundos imaginarios”. Santos señala la diferente actitud de otros autores, también atentos a un pasado oscuramente victorioso y plagado de reminiscencias, como Arthur Machen (1863-1947), que optaron por sumergirse a través de una literatura ocultista de carácter realista en las raíces de la propia tierra originaria (en el caso concreto de Machen, en el mundo celta). A otro de esos autores continuamente citado como precursor del género, el “esteta y artista” William Morris, le considera, además de una gran influencia sobre la pintura, la ilustración y el arte de la época en general; el gran visionario que imbuyó a la literatura fantástica “la pasión de un medievo ideal como revulsivo de un mundo deshumanizado por la Revolución Industrial”⁴⁸. Afirma que varias de sus obras literarias muestran esta inquietud, y cita *News from Nowhere*, obra que califica como un viaje subjetivo hacia una Edad Media imaginaria, o *El bosque del fin del mundo*, de la cual Alberto Santos destaca la influencia de las novelas de caballerías. Esta última obra de Morris es otra de las más nombradas por la crítica como influencia de la literatura fantástica moderna.

Por último, Alberto Santos se refiere, al igual que Sergio Mars, a lord Dunsany como el “soñador” por excelencia y el verdadero antecedente de E. R. Eddison —a quien nosotros situaremos como autor inaugural del nuevo género épico—. A Dunsani lo define de la siguiente manera:

...creador de mitos, cuyas influencias nos llevan a las glorias
normandas y célticas, y hacia los esplendores épicos y literarios de
la Biblia, Herodoto y Las mil y una noches. El escritor irlandés pasó

⁴⁶ Santos Castillos, Alberto, "Introducción" en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 6.

⁴⁷ Haggard, H. Rider, *Eric ojos brillantes*, Madrid, Miraguano, 1991.

⁴⁸ Santos Castillos, Alberto, "Introducción" en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 6

*sus días entregado a la imaginación, gracias a una vida de aristócrata cultivado, al igual que Eddison, cuyos ejemplos creativos se muestran en algunas de sus mejores series de cuentos: **Los dioses de Pegana** (1905), **El tiempo y los dioses** (1906) y **Cuentos de un soñador** (1910).*⁴⁹

Sobre Edward John Moreton Drax Plunkett, XVIII Barón de Dunsany, se ha escrito mucho en relación con su influencia en la literatura fantástica de la primera mitad del siglo XX. Se alude a su original creación de un mundo intemporal generado a partir la fusión de las tradiciones populares, la épica celta, el exotismo oriental y elementos oníricos que dotan a sus relatos de un ambiente único. Aunque de sus libros de relatos *La espada de Welleran* (1908) o *Cuentos de un soñador* (1922) sólo unos pocos cuentos podrían ajustarse — y con no pocas reservas— a la poética del género literario de la narrativa de mundos imaginarios, la mayoría de los estudios dedicados al tema le consideran pionero decisivo del género de la fantasía heroica o fantasía épica. Esto se debe principalmente a su novela —anteriormente citada— *La hija del rey del país de los elfos*, en la que está presente uno de los temas principales de la obra de J.R.R. Tolkien: el tema de la mujer inmortal que, por amor a un hombre mortal, se entrega a la misma suerte que este abandonando su condición inmortal. Efectivamente, podemos encontrar un paralelismo en los casos de Beren y Luthien (en el *Silmarillion*⁵⁰) y de Arwen y Aragorn (en *El señor de los Anillos*⁵¹).

Respecto a Erik Rüker Eddison, Paul Edmund Thomas considera que se trata del verdadero precursor del género que estudiamos —opinión que, como ya he apuntado, compartimos en el presente trabajo—. Resulta bastante reveladora la idea de que, como Thomas afirma en su introducción a *La*

⁴⁹ Ibídem.

⁵⁰ Tolkien, John Ronald Reuen, *Silmarillion*, Barcelona, Minotauro, Edición ilustrada por Ted Nasmith, 1998.

⁵¹ Tolkien, John Ronald Reuen, *La comunidad del anillo*, *El señor de los anillos*, vol. I, Barcelona, Minotauro, 1977. *Las dos torres*, *El señor de los anillos*, vol. II, Barcelona, Minotauro, 1980. *El retorno del rey*, *El señor de los anillos*, vol. III, Barcelona, Minotauro, 1980.

serpiente de Uróboros, “cuando entró en Inglaterra el año 1922, parecía un año poco propicio para la ficción fantástica sobre otros mundos”⁵²:

... los escritores modernos dominaban el ambiente literario. El salón de Gertrude Stein florecía en París, y alguna vez charlaron en su cuarto de estar Ernest Hemingway y Ezra Pound. James Joyce encontró en París un editor para su **Ulises**, que ya había aparecido por entregas. D.H. Lawrence viajaba por Australia y escribía **Canguro**. Virginia Woolf terminaba **El cuarto de Jacob**, y T. S. Eliot talló y colocó una piedra angular de la era moderna cuando escribió **Tierra baldía** (...). El gran autor prerrafaelista de fantasías William Morris había muerto hacía veinticinco años. Las novelas de ciencia ficción de H.G. Wells y los cuentos de hadas de Andrew Lang pertenecían a la generación anterior. C.S. Lewis escribía poesías narrativas sobre temas míticos, pero las islas flotantes y voluptuosas de **Perelandra** yacían en su imaginación futura, no soñadas todavía. J.R.R. Tolkien inventaba mitología y escribía prosa poética relatando su historia de los valar y los elfos, pero faltaban diez años para que leyese **El hobbit** a C.S. Lewis, y quince para que su imaginación forjara los anillos de poder. Mervyn Peake sólo tenía once años. H. Rider Haggard escribía aún, pero su estrella luminosa se iba apagando, y sólo le quedaban tres años de vida. Apenas los irlandeses lord Dunsany y James Stephens, y el americano James Branch Cabell atraían la atención popular inglesa con ficciones imaginarias del tipo al que, en las dos últimas generaciones, se le ha impuesto la etiqueta ambigua de literatura fantástica.⁵³

Este era el panorama en el que vio la luz *La serpiente de Uróboros*, obra que Alberto Santos también considera como “el último bastión de la fantasía tradicional y, a la vez, el eslabón antecedente de un género de nuestro siglo (se refiere al XX), cuyos temas giran en torno a la épica heroica y la aventura”⁵⁴. La principal diferencia entre la magnífica obra de Erik Rüker Eddison y el resto de obras literarias citadas habitualmente como pioneras y antecedentes del género estriba en que *La serpiente de Uróboros* genera verdaderamente — como veremos— un universo épico, una auténtica epopeya en sentido estricto que responde punto por punto a la poética tradicional de la misma, aunque su

⁵² Thomas, Paul Edmund, "Introducción" en Eddison, Erik, R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p.14.

⁵³ *Ibidem*.

⁵⁴ Santos, Alberto, "Introducción" en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 5.

acción se desarrolle en un mundo imaginario. En este aspecto es una obra única en su tiempo, comparable solamente al *Silmarillion* de Tolkien, pero, aunque la creación y escritura de esta obra es contemporánea, no vería la luz pública hasta después de morir su autor, y nunca fue considerada concluida por este.

Douglas E. Winter, en el prólogo dedicado a la obra de Eddison, analiza las influencias que configuraron este universo épico y destaca —además de la del más discutido de los dramaturgos del período de Jacobo I, John Webster— la de Homero y las sagas islandesas⁵⁵. Respecto a la fuerza en la que esas influencias tradicionales se filtran en la fantasía moderna a través de la obra de Eddison ayudando a la gestación del género, Winter afirma que podemos observar la influencia de Eddison “no sólo en los libros modernos de fantasía heroica, sino también en las obras de sus descendientes más directos, soñadores del género fantástico oscuro, como Stephen King (cuyas obras épicas *Apocalipsis* y *La torre oscura* se pueden leer como cantos a Eddison) y Clive Barker (en cuyo libro *The Great and Secret Show* llama «lad Ouroboros» a las fuerzas del caos)”⁵⁶.

La evolución del género (que nosotros denominamos “narrativa de mundos imaginarios” en su forma más general y “épica moderna” al referirnos particularmente a las primeras manifestaciones del género, que asumen de forma manifiesta la poética de la tradición épica) pasa por diferentes fases reconocibles. Sprage de Camp hace el siguiente esbozo de la evolución posterior a los antecedentes anteriormente citados:

*En los años treinta, la aparición de la revista **Weird Tales** y más tarde **Unknown Worlds** permitió una mayor difusión de este género literario, y también se escribieron muchos relatos celebres de espada y brujería. Entre estos se pueden citar los de Howard, con personajes como Conan, Kull y Solomon Kane; los cuentos macabros de Clark Ashton Smith; las historias de Atlantis escritas*

⁵⁵ Winter, Douglas E., "Prólogo" en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros...*, cit., p. 13.

⁵⁶ Winter, Douglas E., "Prólogo" en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros...*, cit., p. 13.

*por Henry Kuttner; las de C.L. Moore sobre Jirel de Joiry, y las de Fritz Leiber acerca de Farfhrd y el Ratonero Gris. (También podría mencionar los cuentos de Harol Shea escritos por Fletcher Pratt y por mí). Después de la segunda guerra mundial, la venta de revistas de este género disminuyó considerablemente (...). Luego, con la publicación de **El Señor de los Anillos** de J.R.R. Tolkien y la reedición de numerosas obras anteriores del género, este recibió gran impulso y se volvió a poner de moda.⁵⁷*

La mayoría de los críticos, considera que la eclosión definitiva de la fantasía moderna se produce tras la publicación de las novelas de J.R.R. Tolkien⁵⁸. Esto se debe principalmente a que la gran mayoría de la producción de literatura fantástica de carácter heroico de la segunda mitad del siglo XX en adelante, sobre la que se hace el juicio, toma como modelo la obra de *El Señor de los Anillos* e imita ciertos aspectos muy identificables de esta obra. Suele nombrarse una primera lista de seguidores de Tolkien de entre los cuales, algunos como Úrsula K. Leguin con su ciclo de novelas de *Terramar*, ejercieron a su vez una gran influencia sobre escritores posteriores. Sergio Mars nombra, además, entre estos primeros seguidores de Tolkien a Anne McCaffrey, Marion Zimmer Bradley, Roger Zelazny y Jack Vance⁵⁹.

La década de los 80 supondrá una revolución que los estudiosos del género fantástico no han dejado de observar, se trata de la incursión del fenómeno paraliterario de los juegos de rol (en el que nos detendremos más adelante para analizarlo con profundidad). Baste apuntar por ahora que a partir de ese momento los juegos de rol y las franquicias controlan la “fantasía épica”.

*Autores como Robert Jordan, Louise Cooper o David Edding desarrollarán a sus personajes y su mundo como en un juego de rol, cada uno con sus propias características. Será la gran franquicia de **Dragonlance** de Weiss y Hickman quien se lleve la palma. Así la Fantasía se rejuvenece con protagonistas jóvenes, predestinados, que deben seguir el camino del héroe. Esta línea está presente en Tad Williams con **Añoranzas y Pesares**. Cuando en 1986 Terry*

⁵⁷ Sprague de Camp, L., “Introducción” en Howard, Robert E., *Conan el Conquistador*, cit. pp. 4 y 5.

⁵⁸ Santos, Alberto, “Introducción ” en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros...*, cit., p. 5.

⁵⁹ Mars, Sergio, “Fantasía épica desde finales del siglo XIX”, cit.

Pratchett publica *El color de la magia* y se ríe y parodia los arquetipos de la Fantasía Épica, se ha llegado a otro punto de inflexión: hay que renovarse.⁶⁰

Y esa renovación culminará en 1996 con la publicación de *Juego de tronos*, la primera novela de la serie *Canción de hielo y fuego*, del escritor estadounidense George R.R. Martin, que la mayoría de la crítica especializada coincide en considerar el autor más influyente de la narrativa de mundos imaginarios contemporánea. A pocos se les escapa que la extraordinaria popularidad de la obra de Martin se sustenta principalmente en la producción de la exitosa serie de televisión de la cadena HBO que lleva el título del primer libro de su saga épica y que, a su vez, este arriesgado proyecto televisivo no habría tenido lugar sin el exitoso antecedente cinematográfico de *El señor de los Anillos*. Pero el verdadero valor de la obra del norteamericano se encuentra en haber sido capaz de romper con los tópicos y carencias de los cuales la narrativa de mundos imaginarios adolecía gravemente y recuperar el espíritu de la verdadera poética épica que subyace en las obras de Tolkien o Eddison.

Otros autores de la fantasía actual nombrados por la crítica en el contexto de la fantasía épica o heroica son Steven Erikson y su serie de *Malazan* (al que ya hemos nombrado), o Brandon Sanderson, autor de *El camino de reyes* o *La Tormenta*.

Nos hemos referido hasta ahora sobre todo a la influencia de narradores británicos en los prolegómenos del género, pero la mayoría de los autores que abordan el tema de la ficción sobre mundos imaginarios, considera —como ya hemos señalado— que existe un segundo foco de influencia originario de los Estados Unidos, al que muchos dan una importancia equiparable al que se produce en Gran Bretaña.

Se alude constantemente a la influencia que ejerció el fenómeno de las revistas pulp en los autores de fantasía americanos de los dos primeros tercios del siglo XX. Como afirma Sergio Mars, la mayoría de los relatos de “fantasía épica” se publicaron en estas revistas⁶¹, que ayudaron a popularizar el género, pero también moldearon su estética. Mars destaca la revista *Weird Tales* en la

⁶⁰ Ibidem.

⁶¹ Ibidem.

cual Robert Erwin Howard dio a conocer su creación más celebre, Conan el Bárbaro (aunque el personaje aparece por primera vez en junio de 1932 un relato corto titulado *People of the Dark* publicado en la revista *Strange Tales of Mystery and Terror*). También destaca la revista *Unknown*, que desde 1939 será el escenario principal para la presentación de los aventureros Fafhrd y el Ratonero Gris de Fritz Leiber. Algo más tarde, en la década de los 60, otro destacado autor de narrativa de mundos imaginarios será Michael Moorcock, que publicará en esa misma revista (entre otras muchas cosas) sus relatos de Elric de Melniboné.

1.2. Conceptos esenciales, fantasía y épica

Como hemos señalado en el apartado anterior, la producción literaria a la que dedicamos el presente estudio se enmarca dentro de la literatura fantástica y, más concretamente, dentro del subgénero que tanto la crítica como la industria editorial tiende a clasificar mayoritariamente bajo la etiqueta de “fantasía épica”. Este trabajo se centra en una parte de esa producción, y pretende demostrar —como adelantamos en la introducción— la caracterización estética de esta como una derivación moderna de la épica tradicional que ubica sus narraciones en mundos imaginarios de carácter mágico o sobrenatural. Por lo tanto, nosotros emplearemos la denominación genérica de “épica moderna” o, más extensamente: “narrativa de mundos imaginarios”.

Pero antes de explicar con más detenimiento las razones para esta propuesta de denominación, de afrontar el problema de los géneros y subgéneros, y de analizar histórica y formalmente la tipología concreta de esta literatura, creemos oportuno detenernos para prestar la atención necesaria a los dos términos que constituyen la etiqueta más comúnmente empleada, y que consideramos, por un lado, conceptos que aisladamente presentan una considerable complejidad y, por otro, confusos e inapropiados a la hora de definir este género o conjunto de obras literarias por referir ideas demasiado amplias y ser, además, en cierta medida, redundantes.

1.2.1. Fantasía: teorías sobre lo fantástico y ubicación de la narrativa de mundos imaginarios al respecto

*Ancho, alto y profundo es el reino de los cuentos de hadas y lleno todo él de cosas diversas: hay allí toda suerte de bestias y pájaros; mares sin riberas e incontables estrellas; belleza que embelesa y un peligro siempre presente; la alegría, lo mismo que la tristeza, son afiladas como espadas. Tal vez un hombre pueda sentirse dichoso de haber vagado por ese reino, pero su misma plenitud y condición arcana atan la lengua del viajero que desee describirlo. Y mientras está en él le resulta peligroso hacer demasiadas preguntas, no vaya a ser que las puertas se cierren y desaparezcan las llaves.*⁶²

Lo primero que debemos tener en cuenta es la dificultad de definir y acotar el concepto de fantasía. Las definiciones de los diccionarios resultan poco precisas, cuando no totalmente desorientadas teóricamente, para afrontar un problema como el que nos ocupa. La definición del diccionario de la Real Academia Española⁶³ del término, por citar el ejemplo más cercano, dice en su primera acepción: “facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar los ideales en forma sensible o de idealizar las reales”. La definición es demasiado amplia y, por lo tanto, bastante imprecisa. La facultad de reproducir por medio de imágenes cosas pasadas o lejanas es una de las facetas esenciales de la memoria y, sin duda, la memoria es el instrumento básico y punto de partida de la fantasía como lo es de todo proceso cognitivo o intelectual. La segunda parte de la definición acota algo más el campo de acción al referirse a la idealización de cosas o representación de ideales, pero esta definición resulta más ajustada, o precisa, para el concepto de “imaginación”, concepto más amplio y, contenedor por tanto, en nuestra opinión, del de fantasía. J.R.R. Tolkien, eminente filólogo, y seguramente el más importante narrador de fantasía del siglo XX (responsable, además, de la cita que encabeza este capítulo) observa el problema de confundir la imaginación con la fantasía:

⁶² Tolkien, J.R.R., “Sobre los cuentos de hadas”, cit., pp. 137 y 138.

⁶³ Real Academia Española, *Diccionario*, [en línea], Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.rae.es/drae/>, [última visita 29-01-2015].

Se ha venido considerando a la Imaginación como algo superior a la mera formación de imágenes, adscrito al campo operacional de lo Fantástico, forma reducida y peyorativa del viejo término Fantasía; se está haciendo, pues, un intento para reducir, yo diría que de forma inadecuada, la Imaginación al "poder de otorgar a las criaturas de ficción la consistencia interna de la realidad".⁶⁴

La cuarta acepción de nuestro diccionario —la segunda y la tercera no aportan demasiada luz al respecto— hace una distinción gradual dentro del concepto de imaginación, otorgando a la fantasía el rango más alto: “grado superior de la imaginación; la imaginación en cuanto inventa o produce”.

La quinta acepción dice lo siguiente: “ficción, cuento, novela o pensamiento elevado e ingenioso. Las fantasías de los poetas, de los músicos y de los pintores”; es decir, equipara la fantasía a casi cualquier forma de representación artística.

Las soluciones que han dado los teóricos a lo largo del tiempo giran en torno a criterios de verdad y mentira, de una cuestión de impacto psicológico o de ruptura de esquemas de percepción de la realidad o de paradigmas mentales. A priori, y después de muchos siglos de reflexión al respecto, la mayoría de la crítica literaria parece estar de acuerdo en considerar la fantasía como una forma de ficción no mimética, pero trazar sus límites y definirla de un modo riguroso no resulta tan sencillo como podría parecer. La creación de una teoría que explique la naturaleza de lo fantástico ha obligado a los pensadores del pasado y a la crítica moderna a emplear los más variados enfoques.

Desde los primeros intentos de acercamiento a una teoría estética en occidente el concepto de fantasía se ha definido con relación al proceso de la mimesis. El concepto de mimesis es de hecho uno de los puntos centrales de la Teoría de la literatura. Platón inserta el concepto, observado desde una perspectiva moral, en su teoría del conocimiento, y lo asume como un proceso de copia de la realidad. Pero la Teoría del conocimiento de Platón no se preocupa demasiado por cuestiones estéticas y no se adentra en el problema de la fantasía. Platón está más preocupado por cuestiones de índole metafísica como la posibilidad de representación de “lo real” que por la fantasía, que

⁶⁴ Tolkien, J.R.R., “Sobre los cuentos de hadas”, cit., p. 175.

vendría a ser más bien (asumiendo las ideas de Platón desde una perspectiva moderna) su antítesis “lo no real” o “lo imposible”. Platón considera que no percibimos la realidad, el verdadero mundo de las ideas, sino una apariencia de esta, con lo cual la copia que se manifiesta por medio de la mimesis será siempre un producto engañoso⁶⁵. Su acercamiento a lo fantástico podría definirse (así lo hicieron los teóricos posteriores del mundo antiguo y medieval) en términos de verdad, verosimilitud y mentira, dónde lo fantástico ocuparía el terreno de la mentira. Pero esta división, aparentemente sencilla, es en verdad bastante problemática si tenemos en cuenta, por ejemplo, que Platón consideraba que los hechos narrados en la epopeya homérica eran verosímiles e incluso verdaderos o históricos.

Como afirma Javier Rodríguez Pequeño, para Aristóteles⁶⁶ “la mimesis es una actividad imitativa pero no meramente reproductiva, no consiste en copiar la realidad, sino en una representación subjetiva de esta, lo que implica creación de realidad no existente pero semejante a ella. (...) Es un proceso artístico en el que se crea una estructura semántica, una estructura de conjunto referencial”⁶⁷. Aristóteles establece una primera división entre lo histórico y lo poético —que en su opinión debe ser siempre verosímil— que puede servir como pie en la búsqueda de una posterior clasificación de lo fantástico y lo no fantástico. Él considera la mimesis como la base de la poesía (literatura), que define, frente a la historia, como una creación ficcional.

*...no corresponde al poeta decir lo que ha sucedido, sino lo que podría suceder, esto es, lo posible según la verosimilitud o la necesidad.*⁶⁸

Dejando a un lado la Historia, que de momento no es una cuestión central en el problema que nos ocupa, y centrándonos en la Poesía: el poeta debe, según Aristóteles, ocuparse de lo que podría suceder; es decir, debe inventar

⁶⁵ Platón, *República*, *La República*, Madrid, Fondo de Cultura Económica de España, 2013.

⁶⁶ Aristóteles, *Poética*, Madrid, Gredos, 1988, en Rodríguez Pequeño, Javier, *Géneros literarios y modelos de mundo*, Madrid, Eneida, 2008, p. 113.

⁶⁷ *Ibidem*.

⁶⁸ Aristóteles, *Poética*, cit., (1451b).

sucesos, pero además, estos sucesos tienen que poder suceder, ser factibles. Esa posibilidad de ser se sustenta en la verosimilitud o la necesidad. El primer término se comprende a la perfección en este contexto: los hechos deben ser similares a la verdad y por tanto, a priori, no fantásticos. El concepto de “necesidad”, sin embargo, es, a nuestro parecer, menos claro; ya que admite la posibilidad de interpretarse no sólo natural o moralmente, sino también estéticamente; y la necesidad estética, de carácter artístico, deja una puerta abierta a la fantasía. Tengamos en cuenta que Aristóteles dice “la verosimilitud o la necesidad”, y no “la verosimilitud y la necesidad”; y que su planteamiento, aunque parte de una construcción teórica alrededor del concepto de mimesis, toma como objeto de estudio textos concretos, como lo son los poemas homéricos, en los que abundan elementos que difícilmente pueden considerarse verosímiles en sentido estricto, es decir, semejantes a la realidad, y sin embargo no cabe duda de que debieron responder de algún modo — como veremos más adelante— a la necesidad del arte. En cualquier caso, Aristóteles asume la presencia de lo fantástico en la poesía y, aunque tampoco profundiza en la explicación de su naturaleza, explica que el elemento maravilloso, cuya causa es lo irracional, está más presente en la epopeya que en la tragedia porque al narrador que, a diferencia del actor, no está presente ante el receptor, le resulta más fácil decir cosas falsas, si se hace adecuadamente.⁶⁹

Avanzando un poco en el tiempo, y deteniéndonos brevemente en el pensamiento latino, Quintiliano define tres formas de narración: la histórica, la realista, y la fabulosa o ficticia. Es decir, relaciona las narraciones de ficción y fantasía y las opone a las realistas, lo que significa que tanto la ficción como la fantasía son no miméticas para él, ya que se alejan de la realidad.

Durante la Edad Media las teorías estéticas establecieron dentro de las artes plásticas y poéticas el lugar correspondiente a lo fantástico en contraposición de lo cotidiano, su clasificación se basaba, como hemos apuntado con relación a Platón y Aristóteles, en los criterios de verdad, mentira y verosimilitud. Por supuesto, estos criterios varían según el paradigma

⁶⁹ *Ibidem*, (1461a).

ideológico y, sobre todo, según los condicionamientos religiosos. Hacia el siglo VI ya se habían establecido dos posturas contrapuestas al respecto. Un grupo de teóricos, entre los que destaca Diomedes, consideraba que el arte poético crea cuentos verdaderos o ficticios; esto es, realistas o maravillosos. Otro grupo, heredero de los preceptos de Varrón desecha esa clasificación y afirma que la poesía únicamente puede ser fruto de la imaginación ya que los cuentos verdaderos pertenecen al dominio de la Historia. San Isidoro, que se suma a esta segunda postura, asume las citadas distinciones entre verdadero, falso y verosímil. Considera que las letras comenzaron a usarse para preservar los acontecimientos dignos de recuerdo que sólo pueden ser creíbles si se han presenciado⁷⁰, con lo cual la verdad se instituye mediante la palabra escrita. En su pensamiento la crítica literaria y la moral van indisolublemente unidas y concluye que lo verosímil es lo que caracteriza a la poesía, reservando la senda de lo verdadero para lo religioso. La mayor parte de las teorías medievales posteriores comparte estas ideas.

Mucho más interesante resulta —por presentar una perspectiva teórica completamente diferente al respecto— la distinción que hace Santo Tomás, a partir de las ideas de Aristóteles, de la fantasía como una facultad anímica. Él distingue y ordena, según sus objetos específicos, cinco especies fundamentales de facultades anímicas. Primero distingue las potencias vegetativas, después las facultades de percepción sensible que divide a su vez en dos grupos, los cinco sentidos exteriores y —esta es la categoría que nos interesa particularmente— los cuatro interiores que son: sentido común, fantasía, facultad sensitiva de juzgar y memoria sensitiva. Tras estas categorías siguen en orden el apetito sensitivo, la facultad del movimiento voluntario y las potencias intelectuales (entendimiento y voluntad)⁷¹. La mayor aportación de esta idea, al margen de la propia clasificación, es la consideración de la fantasía como una facultad intelectual particular y no una categoría literaria definida por la relación de su contenido con la “verdad”.

⁷⁰ Isidoro de Sevilla, San, *Etimologías*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 1982, p.392.

⁷¹ Tomás de Aquino, Santo, en Grabmann, Martin, *Historia de la filosofía medieval III*, Barcelona, Labor, 1928, cap. III / IV “La filosofía de Santo Tomás, Psicología”.

Enfrentada a las dificultades que plantea el concepto de lo fantástico la crítica moderna ha buscado criterios diferentes, basados en temas y formas que lo identifiquen, pero aún no se ha dado una conclusión o clasificación definitiva que resulte convincente para todos los teóricos. Las diferentes líneas de investigación han formulado hipótesis basadas en concepciones particulares de lo fantástico y han intentado seguir su rastro a través de la Historia del Arte y la Literatura. Sin embargo, no se ha llegado al consenso necesario para fijar un lenguaje específico de lo fantástico y parece ser que el único punto de acuerdo es la aceptación de que la imaginación juega un papel determinante en el proceso de creación fantasiosa o de lo fantástico; hasta el punto de que durante siglos ambos términos han llegado incluso a ser considerados sinónimos.

La primera distinción entre los conceptos de “fantasía” e “imaginación”, sobre cuya confusión ya hemos llamado la atención anteriormente, correspondió a la Teoría literaria romántica, que puede considerarse en muchos aspectos pionera en su preocupación por la representación no mimética en la literatura al trasladar el foco de atención de la representación objetiva a la expresión de sentimientos subjetivos. Pero, volviendo a la cuestión anterior y centrándonos en el papel de la imaginación como medio relacionado con la creación fantástica, creo oportuno observar los mecanismos empleados por esta para acercarnos de forma algo más concreta a la naturaleza de lo fantástico. El ensayo de Tolkien titulado “Sobre los cuentos de hadas” nos ofrece una reflexión muy interesante al respecto, que relaciona la creación de lo fantástico con la propia naturaleza del lenguaje:

...La mente humana, dotada de los poderes de generalización y abstracción, no sólo ve hierba verde, diferenciándola de otras cosas (y hallándola agradable a la vista), sino que ve que es verde, además de verla como hierba. Qué poderosa, qué estimulante para la misma facultad que lo produjo fue la invención del adjetivo: no hay en fantasía hechizo ni encantamiento más poderoso. Y no ha de sorprendernos: podría ciertamente decirse que tales hechizos sólo son una perspectiva diferente del adjetivo, una parte de la oración en una gramática mítica. La mente que pensó en ligero, pesado, gris, amarillo, inmóvil y veloz también concibió la noción de la magia que haría ligeras y aptas para el vuelo las cosas pesadas, que convertiría

*el plomo gris en oro amarillo y la roca inmóvil en veloz arroyo. Si pudo hacer una cosa, también la otra; e hizo las dos, inevitablemente. Si de la hierba podemos abstraer lo verde, del cielo lo azul y de la sangre lo rojo, es que disponemos ya del poder del encantador, a cierto nivel. Y nace el deseo de esgrimir ese poder en el mundo exterior a nuestras mentes. De aquí no se deduce que vayamos a usar bien de ese poder en un nivel determinado; podemos poner un verde horrendo en el rostro de un hombre y obtener un monstruo; podemos hacer que brille una extraña y temible luna azul; o podemos hacer que los bosques se pueblen de hojas de plata y que los carneros se cubran de vellocinos de oro; y podemos poner ardiente fuego en el vientre del helado saurio. Y con tal "fantasía" que así se la denomina, se crean nuevas formas. Es el inicio de Fantasía. El Hombre se convierte en subcreador.*⁷²

El hecho de que el lenguaje sea el instrumento esencial de la abstracción y el pensamiento humano es algo fuera de toda discusión hoy, pero la revelación del adjetivo como elemento de subcreación por medio de procesos de abstracción y adición (podríamos añadir minimización y maximización) sí aporta, en nuestra opinión, un punto de partida para comprender la naturaleza de la inventiva fantástica. Respecto a la relación del lenguaje con lo fantástico el crítico argentino Noé Jitrik hace la siguiente afirmación:

*Lo fantástico reside, antes que nada, en el lenguaje, hay un modo de tratar la palabra que favorece el cambio de plano, la aparición de una nueva dimensión referida por contraste a la dimensión de lo real. Pero la palabra no tiene ese poder en sí sino a partir de los actos o situaciones que refiere. Lo fantástico se centra entonces en ciertos núcleos del relato y allí es dónde tiene un sentido.*⁷³

La aparición de esta nueva dimensión referida por contraste y dependiente de un cierto tratamiento del lenguaje, puede relacionarse con la gramática mítica de la que habla Tolkien, ese "poderoso encantamiento" que es el uso del adjetivo como instrumento creativo de la fantasía. Es importante tener en cuenta que no cualquier subcreación fruto de la alteración de las relaciones entre los seres imitados o abstraídos de la realidad y sus cualidades

⁷² Tolkien, "Sobre los cuentos de Hadas", cit., p 154.

⁷³ Jitrik, Noé, *El fuego de la especie*, Buenos Aires, Siglo XXI, 1971, p. 140.

“naturales” es una creación fantástica. Lo fantástico se centra, como afirma, Jitrik, en ciertos núcleos del relato, en lo que se contrapone a la realidad, lo que no existe.

Si aceptamos la descripción general de lo fantástico como lo no real, lo imposible o lo inexplicable según las reglas de la realidad, parece razonable admitir la afirmación de George R.R. Martin de que “la fantasía es la forma de literatura más antigua, se remonta a Gilgamesh y a Homero”⁷⁴. De la misma opinión son Emilio Carrilla, quién considera también que lo fantástico es coetáneo al propio comienzo de la literatura, y alude a la presencia de lo sobrenatural o maravilloso en las primeras manifestaciones de esta⁷⁵; y Javier Rodríguez Pequeño quien afirma que la literatura fantástica nace al mismo tiempo que la literatura, ya sea de transmisión oral o escrita. Para él, la esencia de lo fantástico es lo que no pertenece a nuestro mundo, lo irreal, o, “lo imaginable” definición que comparte con Jacqueline Held⁷⁶. En términos generales, para Rodríguez Pequeño, lo fantástico se define efectivamente como lo que no existe, lo irreal, pero considera que esta definición también es parcial en el ámbito literario. Explica que la ficción es también lo imaginable, y diferencia lo fantástico porque, como dijimos anteriormente, además de ser lo imaginario, transgrede las reglas del mundo real objetivo⁷⁷.

Sin embargo, otros críticos, como Bioy Casares, opinan que, como género definido, la literatura fantástica no hace su aparición hasta el siglo XIX y, cuando lo hace, aparece en lengua inglesa⁷⁸. Rosemary Jackson sitúa el origen o punto de partida de la literatura fantástica, que define como una realidad trascendente, que se evade de las limitaciones racionales de la condición

⁷⁴ Martin, George R.R., “Fantasía en la televisión”, [en línea], *The Hollywood Reporter*, 16-6-2014, Formato HTML, Disponible en Internet: <http://serie-gameofthrones.blogspot.com.es/>, [última visita 19-09-2014].

⁷⁵ Carrilla, Emilio, *El cuento fantástico*, Buenos Aires, Nova, 1968, p. 63.

⁷⁶ Held, Jacqueline, *Los niños y la literatura fantástica, Función y poder de lo imaginario*, Barcelona, Paidós, 1987.

⁷⁷ Rodríguez Pequeño, Javier, *Géneros literarios y modelos de mundo*, cit., p. 129.

⁷⁸ Bioy Casares, Adolfo, (coautores: Borges, J.L. y Ocampo, S.), *Antología de la literatura fantástica*, Buenos Aires, Edición Sudamericana, 1940.

humana y construye mundos alternativos, “secundarios”, en el último tramo del siglo XVIII y considera que esta se produce contra la industrialización que transformó el mundo en una sociedad capitalista que produjo efectos “psicológicamente debilitantes” y “peculiarmente violentos y horrendos”⁷⁹. En términos semejantes se explica Roger Callois:

*(...) lo fantástico hace su aparición tras el triunfo de la concepción científica de un orden racional y necesario de los fenómenos, después del reconocimiento de un determinismo estricto en el encadenamiento de las causas y efectos. En una palabra, nace en el momento en que cada uno está persuadido de la imposibilidad de los milagros.*⁸⁰

Lo fantástico nace por lo tanto Roger Callois —como señala Javier Rodríguez Pequeño—, en el primer tercio del siglo XIX, a la luz de las innovadoras obras de Poe, Gogol, Hofmann, Maturín, Hawthorne, Merimée.

Borges, en respuesta a este tipo de consideraciones, y en la misma línea de pensamiento que aludíamos antes al hablar de G.R.R. Martin, Emilio Carrilla o Rodríguez Pequeño, decía lo siguiente:

En efecto: se propende a suponer que la literatura fantástica es una especie de capricho contemporáneo; y créese, en cambio, que la verdadera literatura es aquella que elabora novelas realistas, y que ofrece una verosimilitud casi estadística.

La verdad, sin embargo, es que, si nos alejamos de tal creencia, y examinamos la historia de las literaturas, se comprueba lo contrario, las novelas realistas empezaron a elaborarse a principios del siglo XIX, en tanto que todas las literaturas comenzaron con relatos fantásticos. Lo primero que encontramos en la historia de las literaturas son narraciones fantásticas. Y, además, esto mismo ocurre en la vida de todos nosotros, pues los primeros cuentos que verdaderamente nos han encantado son los cuentos de hadas. Por otra parte, la idea de la literatura que coincida con la realidad es una idea que se ha abierto camino de un modo muy lento; así, los actores que, en tiempos de Shakespeare o de Racine representaban las obras de éstos, no se preocupaban del traje que debían vestir en escena, no tenían esta especie de escrúpulo arqueológico sustentado por la literatura realista. La idea de una literatura que coincida con la realidad es, pues, bastante nueva y puede desaparecer; en cambio la idea de contar hechos fantásticos

⁷⁹ Jackson, Rosemary, "Introducción", en *The Literature of Subversion*, cit., p. 9 y 10.

⁸⁰ Callois, Roger, *Imágenes, imágenes*, Buenos Aires, Sudamericana, 1970, p. 12.

*es muy antigua, y constituye algo que ha de sobrevivir por muchos siglos.*⁸¹

En la misma conferencia, Borges enumera y ejemplifica los diferentes procedimientos empleados por la literatura fantástica a lo largo la historia. Comienza con un procedimiento empleado en *El Quijote*: en la segunda parte, “encontramos que los personajes han leído la primera parte. Existe, allí, un efecto mágico: nos parece, sí, muy raro el hecho de que los héroes de *El Quijote* sean también lectores”. Encontramos, dice Borges, algunos antecedentes de este procedimiento metaliterario en el que la obra de arte aparece en la misma obra de arte, por ejemplo, “aunque de un modo más débil” en un episodio del Canto III de *La Ilíada*, en una circunstancia del arribo de Eneas a Cartago en *La Eneida*; en uno de los últimos actos de *Per Gynt* de Ibsen; y en una historia de la literatura sánscrita^D. Después, Borges habla de otro procedimiento que considera menos literario pero más antiguo, se trata del cruce entre el plano onírico y el plano objetivo que ejemplifica con los sueños proféticos; y los juegos con el tiempo: la flor onírica de poeta Coleridge, la *Máquina del tiempo* de Wells y “una novela inconclusa de Henry James, donde hallamos un objeto mágico más raro que la flor onírica de Coleridge y que la flor del porvenir de Wells: no ya la idea de un viaje en el tiempo —imitada de Wells—, sino el retrato de un muchacho del siglo XX ejecutado por un pintor del siglo XVIII, retrato que resulta lo más raro, porque es, a la vez, una causa y un efecto”. Borges habla de una tercera forma de literatura fantástica, la de los dobles, aunque, según él; esta forma presenta ya algunos problemas. Cita una novela de Henry James en la cual hay un doble, referido a un juego en el tiempo, y un cuento de Poe que nos coloca frente a un símbolo de la conciencia. Esta idea del doble “la hallamos, por lo demás, en todas las literaturas fantásticas”⁸².

⁸¹ Borges, Jorge Luis, “Sobre La literatura fantástica” (Disertación oral, resumen de Carlos A. Passos), [en línea], *El País*, Montevideo, 2-10-49, Formato HTML, Disponible en Internet: <http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/borges/sobre.htm>, [última visita 16-09-2013].

⁸² *Ibíd.*

Otras consideraciones, en mi opinión algo forzadas y de más compleja defensa, como la de Antonio Risco, sitúan los comienzos de la literatura fantástica en el Barroco y su plenitud en los siglos XIX y XX. Risco justifica un nacimiento tan tardío para el género fantástico en la “tradicional represión a la que fue sometida la fantasía, considerada peligrosa por su difícil control”⁸³.

Pero, en cualquier caso, esta literatura fantástica de origen tardío a la que se refieren todos estos autores no es sencillamente aquella que contiene elementos irreales que no pertenecen a nuestro “mundo objetivo”, de la que hablábamos antes al afirmar con palabras de G.R.R. Martin que la fantasía es la forma de literatura más antigua, sino que es una literatura definida como género moderno en términos bastante más complejos.

Para acercarnos a la definición de esta literatura fantástica que nace como género a finales del siglo XVIII (si dejamos a un lado la datación de Risco) o principios del XIX, tomaremos como punto de partida el ensayo *Lo insólito* de Sigmund Freud, fechado en 1919, que es uno de los primeros estudios modernos sobre lo fantástico. Se trata de un análisis psicoanalítico del relato de Ernest Hoffmann *El hombre de arena*, que viene a concluir que lo fantástico (que Freud llama “lo insólito”), no tiene nada que ver con lo novedoso, es decir: lo inexistente; sino que por el contrario nace de algo familiar reprimido en el fondo de nuestra mente que sale de repente a la luz y produce miedo. Esta idea de lo fantástico como fenómeno extraño que penetra en lo cotidiano desde lo profundo de nuestra mente será bastante recurrente con posterioridad. Julio Cortazar, por tomar como ejemplo uno de los más eminentes autores de cuentos fantásticos, planteaba algo parecido:

*Lo fantástico y lo misterioso no son solamente las grandes imaginaciones del cine, de la literatura, los cuentos y las novelas. Está presente en nosotros mismos, en eso que es nuestra psiquis y que ni la ciencia, ni la filosofía consiguen explicar más que de una manera primaria y rudimentaria.*⁸⁴

⁸³ Risco, Antonio, *Literatura y figuración*, Madrid, Gredos, 1982, p. 240.

⁸⁴ Cortazar, Julio, “El sentimiento de lo fantástico” (Conferencia dictada en la U.C.A.B.), [en línea], (fecha de publicación desconocida) Ciudad Seva, Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/cortaz5.htm>, /, [última visita 19-09-2014].

Para favorecer la posibilidad de lo insólito, para que la narración produzca ese efecto que da lugar al miedo, Freud dice que el escritor debe presentar su ficción dentro de un marco de ambigüedad e incertidumbre. Dostoievski viene a decir algo parecido al considerar que “lo fantástico debe estar tan cerca de lo real que uno casi tiene que creerlo”⁸⁵. Por tanto, para ambos, la ficción debe presentarse en un marco de incertidumbre que mantenga vivo el enigma y obligue al lector a dudar de los orígenes de la ruptura que se ha producido.

También en términos de impacto psicológico definen lo fantástico otros teóricos como el norteamericano Eric Rabkin que sitúa la fantasía en el punto exacto donde se produce una violación de las reglas básicas del mundo narrativo, dando lugar a contradicciones que han de ser experimentadas por el mismo personaje, o el escritor francés Marcel Schneider para quién lo fantástico consiste en una dramatización de la ansiedad existencial⁸⁶. El problema de la concepción de estos dos últimos autores es que de sus investigaciones concluyen un marco demasiado amplio para la fantasía en el que casi todo tipo de ficción tiene cabida. Rabkin, por ejemplo, incluye el género policiaco y la ciencia-ficción dentro de la clasificación de la literatura fantástica⁸⁷, lo que ha sido considerado por muchos una exageración crítica. En nuestra opinión, si bien asimilar el género policiaco a la fantasía puede ser casi como afirmar que fantasía y ficción son una misma cosa, es innegable, como explicaremos más adelante, que la relación entre la ciencia-ficción y fantasía va más allá de una simple conjetura caprichosa de Rabkin.

Los estudios de W. R. Irwin resultan más precisos, define lo fantástico como la presentación y desarrollo de algo imposible, como la violación de las leyes de la realidad, y como una construcción arbitraria de la mente que

⁸⁵ Dostoievski, Fiódor, “Explicación” a Pushkin, *La Reina de Espadas* en Jackson, Rosemary, *The Literature of Subversion*, cit., p. 17.

⁸⁶ Rabkin, Erik, *The fantastic in literature*, [en línea], New York, Princeton, (Primera edición 1977), Formato HTML, Disponible en Internet: http://www.pandapublications.info/PDF/Prisma_Chapter4.pdf, [última visita 16-09-2013].

⁸⁷ *Ibidem*.

aparece desarrollada bajo el control de la lógica y la retórica⁸⁸. Es interesante observar que para Irwin la ruptura o violación de las reglas se produce en el nivel del paradigma ideológico respecto a la realidad pero que, a pesar de responder a una construcción mental que él califica de arbitraria, queda bajo el control de la Lógica y la Retórica, es decir, respeta las reglas de un paradigma independiente del mundo empírico, un paradigma que podríamos considerar literario o estético.

El filósofo francés Louis Vax⁸⁹ asume también lo fantástico como una ruptura, pero él considera que un relato de tipo fantástico debe presentar personajes perfectamente ubicados en el mundo real ante un fenómeno o acontecimiento inexplicable. Lo esencial de esta definición es que considera que lo fantástico se reconoce por contraste en mundos ficticios racionales al romper las reglas que consideramos “naturales” o “lógicas”, pero que a su vez responde a otras reglas sintácticas que podríamos relacionar, al igual que en el caso de Irwin, con una especie de verosimilitud interna del texto.

Tzvetan Todorov⁹⁰, en un intento de encontrar una definición más rigurosa, apuesta por un análisis comparativo de la literatura fantástica, y busca rasgos estructurales en diversos textos. Su teoría es, quizá por resultar de mejor aplicación práctica, una de las que más continuación y vigencia ha tenido a lo largo del tiempo. Él diferencia tres categorías dentro de lo que denomina “ficción no-realista” que en cierto modo sirven de base, aunque no es la principal intención de su trabajo, para ayudar a solucionar el problema de las discrepancias respecto al origen de la literatura fantástica, al dividir los elementos extraordinarios en diferentes categorías que podemos localizar en diferentes momentos históricos. Estas categorías son: lo maravilloso, lo insólito y lo fantástico. Su distinción se basa en la forma empleada para explicar los

⁸⁸ Irwin, W. R., *The Game of the Impossible: a rhetoric of fantasy*, Illinois, University of Illinois Press, 1976.

⁸⁹ Vax, Louis, *Arte y literatura fantásticas*, Buenos Aires, Eudeba, 1973.

⁹⁰ Todorov, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, [en línea], México, Premia, 1984, Formato PDF, Disponible en Internet: <http://losdependientes.com.ar/uploads/srvkwpzu1r.pdf>, [última visita 19-09-2014].

elementos sobrenaturales que se narran. Para explicar su clasificación, Todorov parte de un diagrama en el que la línea divisoria que separa lo fantástico-insólito de lo fantástico-maravilloso corresponde a lo fantástico puro:

Insólito puro / Fantástico-insólito//

// lo Fantástico//

//Fantástico-maravilloso / Maravilloso puro

Para Todorov estamos en el terreno de lo insólito si el fenómeno de carácter aparentemente sobrenatural tiene finalmente una explicación racional. Sírvanos como ejemplo un caso como el de *Los crímenes de la Rue Morgue*, de Edgar Allan Poe. Algo que en principio resulta antinatural se muestra finalmente como un engaño de los sentidos o error de apreciación. Lo insólito puro abarcaría acontecimientos que no son sobrenaturales pero sí son extraños, inquietantes y singulares. Lo fantástico-insólito se referiría a fenómenos sobrenaturales que, eventualmente, reciben una explicación racional. Algunas de las explicaciones racionales serían la influencia de las drogas, el engaño de los sentidos, la locura o los estados oníricos.

En el extremo opuesto del diagrama tenemos lo maravilloso puro. En este caso el fenómeno sobrenatural se acepta desde el principio y no produce sorpresa ni requiere explicación lógica o racional al final del relato. Por ejemplo los cuentos de hadas, fábulas, leyendas, donde los detalles irreales forman parte del universo ficcional y de su estructura. Lo fantástico-maravilloso abarcaría a aquellos relatos presentados como fantásticos que sin embargo concluyen con la aceptación de lo sobrenatural. Es probablemente la frontera peor definida por la teoría de Todorov, sin duda porque se encuentra justo en la parte central del problema y su consideración dentro de la categoría es demasiado dependiente de la concepción ideológica del lector. Un ejemplo serían las explicaciones de tipo religioso.

Para Todorov lo fantástico puro se encuentra justo en la intersección de lo insólito y lo maravilloso, y su carácter fantástico se sustenta en la duda del lector respecto a la solución de una explicación racional y otra irracional. Por tanto, rechaza la posibilidad de que un texto permanezca siendo fantástico al finalizar la narración. Lo fantástico no puede ocupar, para Todorov, más que "el

tiempo de una incertidumbre". Así, será el lector, al decantarse por una u otra explicación, el que enmarque el texto en el terreno de lo insólito o lo maravilloso.⁹¹

Uno de los problemas que ha suscitado el trabajo de Todorov nace precisamente de esa indefinición que él considera la esencia de lo fantástico. Por un lado, sus presupuestos han llevado a relacionar los dos conceptos de literatura fantástica y literatura maravillosa, con dos tipos de mundos ficticiales, lo cual produce razonables divergencias de opinión con críticos como Tomás Albaladejo⁹², quien considera la existencia exclusivamente de un mundo fantástico en oposición a otro real, o Rodríguez Pequeño, quien escribe:

*Creo que la confusión de algunos críticos nace de una concepción tripartita de mundos: el real, el fantástico y el maravilloso. Por mi parte, siguiendo la Teoría de los mundos posibles de Tomás Albaladejo, observo únicamente dos modelos generales de mundos, el real y el fantástico. El modelo de mundo real es empírico, el gobernado por las leyes naturales, el regido por la razón; en oposición a él se encuentra el modelo de mundo fantástico, que se define precisamente por esa oposición, por las antítesis. Al modelo de mundo fantástico pertenece lo sobrenatural, lo extraordinario, lo maravilloso, lo inexplicable, en definitiva, lo que escapa a la explicación racional.*⁹³

Desde esta perspectiva una obra es fantástica tanto si se desarrolla en un mundo que responde a reglas diferentes a las de nuestro universo empírico, como el de Tolkien o Martin, como si tan solo un personaje o un acontecimiento son irreales o imposibles según nuestra lógica racional, como en el caso de *El hombre invisible* de Herbert G. Wells. En el caso del mundo de Tolkien es evidente que se trata de un universo imaginario que responde a sus propias reglas (aunque me parece necesario resaltar que tanto este como muchos otros universos "maravillosos" comparten reglas con "el mundo real empírico",

⁹¹ Ibídem, pp. 31 y ss.

⁹² Albaladejo, Tomás, *Teoría de mundos posibles y macroestructura narrativa*, Alicante, Universidad de Alicante, 1986.

⁹³ Rodríguez Pequeño, *Géneros literarios y modelos de mundo*, cit. p. 136.

es decir, son, al menos en parte, miméticos). Otros ejemplos citados por Rodríguez Pequeño, como el de Michael Ende en *La historia interminable* o el de la serie de novelas de *Harry Potter*, merecen en mi opinión un análisis diferente, ya que en estas obras se da una convivencia de mundos o de paradigmas de la realidad, es decir, existe dentro de la ficción un mundo mimético que responde a las reglas naturales del nuestro (el mundo de Bastian en *La historia interminable*), y existe, en contraposición a este, un mundo fantástico o maravilloso (El reino de Fantasía en la misma obra). Algo semejante se podría decir de *Las crónicas de Narnia*, *Harry Potter*, *Neverwere* o *Peter Pan*; lo cual considero que lleva a plantearnos la existencia de un tipo de literatura que juega con la coexistencia de un mundo “real” o mimético y otro “maravilloso” dentro de un mismo universo ficcional.

En el sistema dual concebido por Rodríguez Pequeño que tiene en un extremo lo real y en el otro lo fantástico, lo maravilloso es una parte de lo fantástico que, según él mismo escribe, no pocos relacionan “con las narraciones amables con final feliz (...) destinadas a un público supuestamente infantil”⁹⁴.

Estoy de acuerdo con Javier Rodríguez Pequeño en que no hay ningún argumento sólido para diferenciar la existencia de una oposición tripartita de modelos de mundo, es decir, que no existen diferencias estructurales demostrables entre un mundo fantástico y otro maravilloso, ambos responden a reglas diferentes a las de lo que nosotros consideramos “la realidad”, la forma en la que estas reglas ficcionales difieran de las “naturales” no parece ser pertinente a la hora de establecer una línea divisoria. Sin embargo, quiero matizar que disiento de su afirmación de que lo maravilloso sea parte de lo fantástico. Opino más bien que “lo fantástico” es una forma de la literatura moderna (no anterior a finales del XVIII) de tratamiento de “lo maravilloso” o lo inexplicable. En defensa de esta afirmación baste acudir a la cronología ¿Cómo una forma, lo maravilloso, que está presente en la literatura desde los comienzos de la misma o, dicho de otra forma, y recuperando de nuevo las palabras de George R.R. Martin, “es la forma de literatura más antigua que se

⁹⁴ *Ibidem.*, pp. 136 y 137.

conoce” puede formar parte de otra forma, lo fantástico, que apenas tiene dos siglos y medio de existencia?.

Por otro lado, y volviendo a Todorov, si bien la demarcación entre lo insólito y lo maravilloso resulta evidente en el marco de su teoría, la reducción de lo fantástico a “el tiempo de una incertidumbre” obliga a que un relato fantástico se defina por un único elemento. No pocos críticos posteriores se han planteado el problema, el escritor peruano Pablo Nicoli Segura aboga por la necesidad de un todo coherente que arrope al acontecimiento fantástico:

*El elemento fantástico puede delatarse en una acción o más, en entidades, personajes, en la atmósfera, en los objetos etc. Un solo elemento, aislado de la trama argumental dentro del relato, no logra por sí solo que éste se torne fantástico (...); pues para lograrlo es necesario un todo coherente.*⁹⁵

Cortazar también asume lo fantástico como una rajadura de la realidad, “la alteración momentánea dentro de la regularidad delata lo fantástico”⁹⁶, dice él. Pero considera además que “es necesario que lo excepcional pase también a ser regla sin desplazar las estructuras ordinarias en las cuales se ha insertado”. En realidad nos está hablando, igual que Nicoli, de que es necesaria la construcción de un todo coherente para producir el sentimiento de lo fantástico.

Sin embargo, Cortazar no considera que el problema para una configuración fantástica del relato se encuentre en el aislamiento del fenómeno fantástico en sí, sino en la adecuación del género o medio empleado para el relato. Él opina que, en detrimento de la novela, el cuento es el medio adecuado para la expresión de lo fantástico:

(...) yo creo que ustedes están en general de acuerdo que el cuento, como género literario, es un poco la casa, la habitación de lo

⁹⁵ Nicoli Segura, Pablo, "En torno a lo fantástico y otros géneros inmediatos", [en línea], Mr. Poecraft Hyde, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://mrpoecrafthyde.wordpress.com/tag/mary-shelley/>, [última visita 16-09-2013].

⁹⁶ Cortázar, Julio; “Último round”, México, *Siglo XXI*, 1969,, p.35.

*fantástico. Hay novelas con elementos fantásticos, pero son siempre un tanto subsidiarios, el cuento en cambio, como un fenómeno bastante inexplicable, en todo caso para mí, le ofrece una casa a lo fantástico; lo fantástico encuentra la posibilidad de instalarse en un cuento y eso quedó demostrado para siempre en la obra de un hombre que es el creador del cuento moderno y que se llamó Edgar Allan Poe. A partir del día en que Poe escribió la serie genial de sus **Cuentos fantásticos**, esa casa de lo fantástico, que es el cuento, se multiplicó en las literaturas de todo el mundo.*⁹⁷

En cualquier caso, estas reflexiones nos orientan en la dirección de lo que es un relato fantástico desde un punto de vista genérico muy concreto, pero no de lo que realmente define el elemento fantástico observado desde una perspectiva global dentro de la literatura. Definir la fantasía y lo fantástico ha sido una cuestión relacionada con planteamientos sobre los géneros literarios al menos desde los principios de nuestra civilización. Ciertamente, parece razonable considerar que el cuento, o el relato corto, han resultado el medio más adecuado (o al menos el más productivo) para la expresión de lo fantástico, asumido desde el punto de vista de las teorías modernas sobre lo fantástico que venimos revisando. Mientras que lo que tradicionalmente se había considerado como fantástico y que hoy la mayoría de la crítica denomina “maravilloso”, “mágico”, o “alta fantasía” —y aquí se enmarca nuestro objeto de estudio—; ha mantenido el espacio heredado de la epopeya mayoritariamente en la novela (aunque también emplea otros medios como el relato corto).

Para muchos teóricos la literatura fantástica no constituye un género y tampoco puede reducirse a un periodo concreto. Harry Belevan⁹⁸, por ejemplo, opina que lo fantástico existe en la medida en que hay conciencia de ello. Desde este punto de vista es la percepción del lector la que sitúa un relato en el terreno de lo fantástico. Por supuesto, el autor genera o favorece ese “sentimiento de lo fantástico” (como le gustaba llamarlo a Julio Cortazar) a través de lo que Belevan denomina “provocaciones lecturales”. En este caso, asumimos que lo que hace fantástica o no una obra literaria se establece en un

⁹⁷ Cortazar, Julio, “El sentimiento de lo fantástico” , cit.

⁹⁸ Belevan, Harry, *Teoría de la literatura de expresión fantástica*, Barcelona, Anagrama, 1976.

proceso pragmático entre el autor y el lector, es decir, un proceso externo al texto aunque dependiente de él.

Quiero decir con esto que la condición fantástica de un texto no puede ser determinada por la apreciación, por ejemplo, de un personaje, como venía a afirmar Eric Rabkin al situar la fantasía en el punto donde se produce una “violación de las reglas básicas del mundo narrativo, dando lugar a contradicciones que han de ser experimentadas por el mismo personaje”⁹⁹. Es cierto que el personaje experimenta lo sobrenatural o fantástico, pero esta experiencia debe ser compartida por el lector y provocada voluntariamente por el poeta. Como explica Javier Rodríguez Pequeño¹⁰⁰ lo extraño o inexplicable puede estar sólo en la imaginación del personaje, como en el caso de don Quijote ante los molinos; o tratarse de un sueño, como en el de *Alicia en el País de las Maravillas*, es decir, que los acontecimientos fantásticos no tienen lugar realmente, y en estos casos debemos concluir que estamos ante una obra realista. Por lo tanto, la impresión del personaje ante lo extraordinario y su consideración al respecto no es en ningún caso determinante a la hora de considerar una obra como fantástica o realista. Según Rodríguez Pequeño “la adscripción a lo fantástico se decide no por la vacilación sino por la resolución de la misma, y no por capricho, sino por el procesamiento de los materiales insertos en el texto”¹⁰¹. Esta adscripción se consigue por medio de la comparación de las reglas del mundo real extratextual y las de aquel mundo imaginario que construimos “en nuestro responsable acto interpretativo” a partir de esos materiales.

Javier Rodríguez Pequeño llama a su vez la atención sobre el peligro de sobredimensionar la importancia de la consideración del lector, ya que, si bien su labor es importante, lo es más el material sobre el que se realiza la

⁹⁹ Rabkin, Erik, *The fantastic in literature*, Princeton, Princeton University Press, 1976; en “Lo fantástico” (cap. 4 de *Prisma: análisis crítico de textos en español*), [en línea], Panda Publications, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: http://www.pandapublications.info/PDF/Prisma_Chapter4.pdf, p.68, [última visita 16-01-2015].

¹⁰⁰ Rodríguez Pequeño, Javier, *Géneros literarios*, cit., p. 139

¹⁰¹ *Ibíd.*, p. 139.

hermeneusis, es decir, el texto¹⁰². En este sentido, debemos tener en cuenta —como apunta Alfonso Martín— los conceptos propuestos por Humberto Eco de *intentio auctoris*, *intentio operis* e *intentio lectoris*¹⁰³, es decir, la intención del autor, el texto y el lector respectivamente.

*Según Eco, la **intentio operis** no coincide con la **intentio auctoris**, ya que hay aspectos en las obras que superan las intenciones del propio autor. Y dado que la **intentio auctoris** es en muchos casos inaccesible a los receptores, Eco explica que las interpretaciones suelen basarse en la **intentio operis**, considerando que cualquier interpretación es válida, aunque no coincida con la intención del autor, siempre y cuando no sea contradicha por el propio texto. De esta forma, son válidas las conjeturas interpretativas realizadas por los lectores (**intentio lectoris**) que se sustentan en la propia coherencia textual, es decir, las que no traspasan los límites impuestos por la **intentio operis**.¹⁰⁴*

En cualquier caso, en mi opinión, la simple observación de la resolución de los elementos irracionales de una obra resulta insuficiente como criterio de clasificación de lo fantástico y lo no fantástico. No creo que el hecho de que el protagonista despertase al final de una narración como la de *El Hobbit* o *El señor de los Anillos*, y resultase que todo había sido un sueño, afectase de tal modo a la configuración de la obra como para considerarla una obra realista. Del mismo modo que considero que *La historia interminable* o *Alicia en el País de las Maravillas* deben clasificarse como obras de literatura fantástica.

Sin embargo, un análisis de lo fantástico bajo criterios de recepción resulta bastante ilustrativo para el asunto que nos ocupa, ya que, si bien el género épico en la antigüedad fue considerado un género de ficción realista e incluso de carácter histórico o verídico por los teóricos del mundo clásico, es recibido por el lector de hoy día mayoritariamente como literatura fantástica. No podemos saber con absoluta certeza si estos relatos épicos fueron concebidos por sus autores como fantasía o como ficción realista —aunque parece más razonable inclinarse por lo primero—, de modo que habremos de conformarnos con estudiar las formas literarias que se han generado bajo su influencia.

¹⁰² Ibídem., p. 140.

¹⁰³ Eco, Humberto, *Los límites de la interpretación*, Barcelona, Lumen, 1992, p. 29, 32.

¹⁰⁴ Martín, Alfonso, *Literatura y ficción*, cit., 228-229.

Es cierto que la fantasía, lo maravilloso, se ha relacionado siempre con lo inexplicable, pero no lo es menos —y en ello se fijó con gran acierto Carpentier—, que para resultar verdaderamente maravilloso, un elemento debe producirse a partir “de una iluminación inhabitual o singularmente favorecedora de las inadvertidas riquezas de la realidad”¹⁰⁵, es decir, exige dependencia de una determinada realidad, una conexión entre el paradigma de la realidad y el de la maravilla, Carpentier identifica esta conexión con la fe.

Para empezar, la sensación de lo maravilloso presupone una fe. Los que no creen en santos no pueden curarse con milagros de santos, ni los que no son Quijotes pueden meterse, en cuerpo, alma y bienes, en el mundo de Amadís de Gaula o Tirante el Blanco. (...) Prodigiosamente fidedignas resultan ciertas frases de Rutilio en Los trabajos de Persiles y Segismunda, acerca de hombres transformados en lobos, porque en tiempos de Cervantes se creía en gentes aquejadas de manía lupina. (...) Marco Polo admitía que ciertas aves volaran llevando elefantes entre las garras, y Lutero vio de frente al demonio a cuya cabeza arrojó un tintero. Víctor Hugo, tan explotado por los tenedores de libros de lo maravilloso, creía en aparecidos, porque estaba seguro de haber hablado, en Guernesey, con el fantasma de Leopoldina.¹⁰⁶

Carpentier diferencia así lo “verdaderamente maravilloso” de lo que él considera una especie de prestidigitación literaria de lo maravilloso, que vendría a consistir en una repetición de tópicos y formas incapaces de producir el “sentimiento de lo maravilloso”. Desde esta perspectiva podemos acercarnos al proceso de tránsito de una literatura maravillosa agotada en el descreimiento y cuyos elementos habían sido transfigurados y adquirido formas de lectura más bien simbólica o metafórica que propiamente fantástica, carentes de la virtud de lo sorprendente, a una literatura fantástica moderna basada en la filtración eventual en la realidad de elementos inexplicables. Este agotamiento de la tradición de la literatura maravillosa y su desplazamiento por la moderna literatura fantástica produce a su vez una reacción que transforma la literatura maravillosa y da lugar a una búsqueda que encuentra diversas salidas y

¹⁰⁵ Carpentier, Alejo, “Prólogo”, en *El reino de este mundo*, Madrid, Alianza Editorial, 2002 (primera edición 1967), p. 10.

¹⁰⁶ *Ibíd.*, p. 10.

produce una evolución, una literatura maravillosa moderna que recupera la fe perdida. Esta nueva fe se halla, por ejemplo, en el nuevo mundo americano que se presenta para Carpentier como realidad literaria idónea en la que ubicar una epopeya renovada y propia a través de lo que él llama “lo real maravilloso” y que posteriormente la crítica denominará “realismo mágico”, pero también en la fuga hacia universos imaginarios configurados a semejanza de los universos épicos de la tradición, como el mundo de J.R.R. Tolkien.

En este punto vamos acotando la concepción de fantasía o, si se prefiere, de lo maravilloso que mejor define, en nuestra opinión, el fenómeno literario sobre el que vamos a tratar y que, como ya hemos dicho, denominaremos “narrativa de mundos imaginarios”. Se trata de una fantasía relacionada íntimamente con dos conceptos: evasión e idealización. Evasión porque busca el alejamiento de la realidad tanto en el tiempo como en el espacio e incluso en la conformación o limitaciones lógicas y racionales de esta; e idealización en el sentido de que explota de manera superlativa los elementos mimetizados de la realidad —y de la tradición literaria— que configuran su universo ficticio. Consideramos que el siguiente fragmento ilustra sobradamente el carácter de ambos conceptos con relación a la idea de fantasía sobre la que vamos a centrar el presente estudio:

La mejor fantasía está escrita en el idioma de los sueños. Está viva tal como los sueños están vivos, más reales que la realidad... durante un momento por lo menos... ese prolongado momento mágico justo antes de despertar.

La fantasía es plateada y escarlata, índigo y azur, obsidiana con vetas de oro y lapislázuli. La realidad es de madera contrachapada y plástico, envuelta en barro de color marrón y verde oliva. La fantasía sabe a habaneros y miel, canela y clavos, carne roja poco hecha y vinos tan dulces como el verano. La realidad es judías y tofu, y cenizas al final. La realidad es los centros comerciales vacíos de Burbank, las chimeneas de Cleveland, un parking en Newark. La fantasía es las torres de Minas Tirith, las antiguas piedras de Gormenghast, las salas de Camelot. La fantasía vuela sobre las alas de Ícaro, la realidad en Southwest Airlines. ¿Por qué hacer que nuestros sueños se conviertan en mucho más pequeños cuando por fin se convierten en realidad?

Leemos fantasía para encontrar los colores de nuevo, creo. Para saborear especias fuertes y escuchar las canciones que cantan las sirenas. Hay algo viejo y cierto en la fantasía que habla a algo que está muy dentro de nosotros, al niño que soñó que un día

buscaría los bosques de la noche, y celebraría festines bajo las colinas huecas, y encontraría un amor que durase para siempre en algún lugar al sur de Oz y al norte de Shangri-La.

*Pueden quedarse su paraíso. Cuando muera, iré cuanto antes a la Tierra Media.*¹⁰⁷

Rosemary Jackson analiza esta noción de literatura de lo fantástico que se evade de las limitaciones racionales de la condición humana para construir universos alternativos, y pretende en su estudio *Literatura y subversión* “localizar tal aproximación trascendentalista como parte de una visión nostálgica, humanista, en la misma dirección de las ficciones romancistas (...), todas las cuales tornan su mirada a una jerarquía social y moral perdida, que sus fantasías intentan recapturar y revivificar”¹⁰⁸. Es innegable que esta literatura basada en nociones de evasión de la realidad y recuperación de ideales arcaizantes tiene sus raíces en la reacción estética del Romanticismo contra el racionalismo imperante en el mundo occidental a finales del siglo XVIII. Jackson también señala que todo texto, y por lo tanto también un texto fantástico, a pesar de su naturaleza evasiva, se produce dentro de su contexto social y está determinado por este, lo cual hace imposible aceptar una lectura que lo ubique de lleno y de alguna manera “misteriosamente” fuera del tiempo. Por ello, dicha autora, llama la atención sobre la carencia de las consideraciones estructuralistas —que ejemplifica con Todorov— respecto a la literatura maravillosa al centrar su atención exclusivamente en los efectos del texto y los medios de operación y no considerar las implicaciones sociales y políticas de las formas literarias.

Como cualquier otro texto, una fantasía literaria se produce dentro y determinada por su contexto social. Aunque pueda estar en lucha contra los límites de ese contexto, frecuentemente articulada sobre esa misma lucha, no puede ser entendida aisladamente de ella. Las formas adoptadas por cualquier texto fantástico particular son determinadas por un número de fuerzas que se intersectan e

¹⁰⁷ Martin, G. R.R. “Sobre la fantasía”, [en línea], *The Faces of Fantasy: Photographs de Pati Perret*, (18-6- 2008), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.papelenblanco.com/>, [última visita 16-01-2015].

¹⁰⁸ Jackson, Rosemary, “Introducción”, en *Fantasy, literature y subversion*, cit. p. 2.

*interactúan de diferentes modos en cada obra individual. El reconocimiento de esas fuerzas implica ubicar a los autores en relación con determinantes históricos, sociales, económicos, políticos y sexuales, así como respecto de la tradición literaria del fantasy, y hace imposible aceptar una lectura de esta clase de literatura que la ubique de lleno y de alguna manera “misteriosamente” fuera del tiempo.*¹⁰⁹

Creo que podemos considerar razonable que la gestación de *El señor de los anillos*, escrito entre 1937 y 1949 (aunque fue publicado por primera vez en el Reino Unido entre 1954 y 1955), está poderosamente condicionada por la convulsa realidad de un mundo adolecido por la guerra y la tiranía, casi al borde de la aniquilación de los más elementales valores humanos. El tema principal de la obra es la lucha entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad; y ambas partes están perfectamente definidas por los valores ideales que las encarnan. La realidad externa se filtra en la obra y se manifiesta literariamente a través de la estética de Tolkien que genera una esperanza para la humanidad en el heroísmo, que se manifiesta en los personajes de un mundo mítico que nunca existió pero que se presenta como símbolo de la victoria de la justicia sobre la barbarie. En el centro de esa lucha entre la luz y la oscuridad está el Anillo Único, la representación física del poder que, significativamente, el héroe debe destruir para salvar el mundo.

La lucha por el poder aparece también, a priori, como tema central de la saga *Canción de hielo y fuego*¹¹⁰, aunque en realidad (y a falta de la conclusión de la obra) podemos considerar que se trata más bien de la lucha interior que enfrenta al poder contra los valores del hombre, representados estos por el honor o la justicia. El poder vuelve a corresponderse con objetos físicos que lo encarnan, aunque la obra de Martin no responde a esquemas puramente dialécticos en este aspecto como la de Tolkien, y el símbolo de poder puede ser indistintamente el Trono de Hierro, los tres dragones de Daenerys Targaryen, o la capacidad de decidir sobre la vida y la muerte de Aria Stark. El mundo, el contexto social que vio nacer la “saga” de Martin (la edición del primer volumen es de 1996) es muy diferente al periodo de entreguerras que

¹⁰⁹ Ibídem, p. 9.

¹¹⁰ Martin, George R.R. *Juego de tronos, Canción de hielo y fuego*, vol. I, Barcelona, Gigamesh, 1996.

imbuye la obra de Tolkien. Es un mundo donde la inocencia no tiene lugar y todo se conoce si sabemos donde buscar, un mundo de miles de matices grises que hacen indistinguible el blanco y el negro, y el bien del mal. Los héroes se comportan como villanos y viceversa, son mucho más humanos, cometen errores y, sobre todo, mueren.

La obra de Martin nace en un contexto en el que las invenciones de Tolkien, imbuidas de pureza e inocencia, difícilmente pueden identificarse con la realidad del lector, que demanda una fantasía integrada por personajes y motivaciones más complejas y cercanas; dicho de otra forma, más realistas o verosímiles desde el punto de vista psicológico. En este aspecto, la obra de Martin resulta mucho más cercana a la epopeya arcaica, llena de héroes orgullosos, vengativos o huraños; capaces tanto de las acciones más ruines como de las más nobles. Resulta inevitable, a este respecto, reflexionar sobre la configuración del contexto social que dio lugar a relatos como la *Iliada*, la *Odisea* o *Gilgamesh* que, asumiendo la tesis de Jackson, en determinados aspectos debería tener bastante en común con nuestro mundo actual.

Recuperando el hilo de las consideraciones de Rosemary Jackson sobre la literatura fantástica, debemos señalar que considera que:

*La narrativa fantástica confunde elementos de lo maravilloso y de lo mimético. Afirma que es real lo que está contando —para lo cual se apoya en todas las convenciones de la ficción realista— y entonces procede a romper ese supuesto de realismo, al introducir lo que —en esos términos— es manifiestamente irreal.*¹¹¹

Resulta muy interesante su apunte sobre la pretensión de la narrativa fantástica de tener apariencia de verdad (asunto sobre el que volveremos más tarde) y no simplemente presentar invenciones imposibles. Pero, si bien, los aspectos señalados del libro de Rosemary Jackson resultan —como hemos visto— una aportación de gran valor al llamar la atención sobre las carencias de los estudios de carácter estructuralista anteriores, su teoría acaba centrándose en un concepto de fantasía que se aleja del que imbuye las obras que nosotros consideraremos centrales en el presente trabajo, y que ella denomina “fantasía feérica” o “literatura romanticista”:

¹¹¹ Rosemary Jackson, *Fantasy, literatura y subversión*, Buenos Aires, Catálogos Editora, 1986, pp. 31 y 32.

La fantasía no tiene que ver con inventar otro mundo, un mundo no-humano: eso no es trascendental. Tiene que ver con la inversión de elementos de este mundo, con recombinar sus rasgos constitutivos en nuevas relaciones para producir algo extraño, poco familiar y aparentemente “nuevo”, absolutamente “otro” y diferente. (...) los fantasies best sellers de Kingsley, Lewis, Tolkien, Le Guin o Richard Adams no están discutidos en gran extensión (en el libro) pertenecen a aquella corriente del fantasy que se define más propiamente como feérica o literatura romancística. Las alegorías morales y religiosas, parábolas y fábulas que dan forma a los cuentos de Kingsley y Tolkien se apartan de las implicancias inquietantes que se suelen encontrar en el centro de lo puramente “fantástico”. Su impulso original puede ser similar, pero ellos se evaden de él, expulsan su deseo y frecuentemente lo desplazan hacia la añoranza religiosa y la nostalgia.¹¹²

Kimberly Yakin, en su obra *A Journey through Fantasy*, sí se centra en la creación literaria de mundos fantásticos, mundos que no están pensados conscientemente por los demás, pero sí lo están realmente en la mente del escritor. Se interesa particularmente por el contexto de la literatura de mundos épicos imaginarios que ella llama “alta fantasía” o “fantasía épica”. Aplica lo que denomina “teoría de la fenomenología” al marco de la fantasía, y define el término fenomenología como “una ciencia de los fenómenos puros. Esto significa, básicamente, poner los pensamientos en la forma en la que son puramente en nuestra mente”¹¹³, y llevado a la creación fantástica supone trasladar el pensamiento consciente del autor al texto de forma que al ser leído pueda parecer “tan real” como en la cabeza de este. Podría asimilarse al proceso que Tomás Albaladejo denomina “intensionalización” por medio del cual el autor fija en el texto la representación de la estructura de conjunto referencial, pero aplicado, en este caso, a un mundo inventado. El estudio de Yakin se basa en factores psicológicos, e intenta explicar qué procesos se producen cuando una parcela de nuestra mente se extrae del mundo real y se coloca en una realidad alternativa o mundo secundario.

¹¹² Rosemary Jackson, “Introducción” en *Fantasy: The Literature of Subversion*, cit, p. 10.

¹¹³ Yakin, Kimberly, “A Journey through Fantasy”, cit.

Para desplazarse por una parcela en 'Efland'^E, o el reino surrealista hay que apartarse de la realidad, y entrar en su propia forma de realidad. Así, (...) un escritor, para componer una buena obra de fantasía debe entrar en su propia forma consciente de Efland. El escritor tiene que deshacerse de la realidad dentro de su propia mente, mientras que escribe acerca de un mundo totalmente diferente al suyo propio. Por parte del lector (...), tiene que ser capaz de sentir que en realidad tiene una conexión con el mundo de la conciencia-Efland del escritor.¹¹⁴

Esta idea vuelve a horadar en cierta medida en la cuestión de la fe como requisito indispensable para el sentimiento de lo maravilloso a la que hacíamos referencia a propósito de Carpentier. Una fe que ha de ser compartida por autor y lector, o que al menos representa una especie de nexo entre ambos que se manifiesta a través de una determinada actitud ante el texto. J.R.R. Tolkien escribía lo siguiente al respecto:

...Naturalmente que los niños son capaces de una fe literaria cuando el arte del escritor de cuentos es lo bastante bueno como para producirla. A esa condición de la mente se la ha denominado "voluntaria suspensión de la incredulidad". Mas no parece que esa sea una buena definición de lo que ocurre. Lo que en verdad sucede es que el inventor de cuentos demuestra ser un atinado "subcreador". Construye un Mundo Secundario en el que tu mente puede entrar. Dentro de él, lo que se relata es "verdad": está en consonancia con las leyes de ese mundo. Crees en él pues, mientras estás, por así decirlo, dentro de él. Cuando surge la incredulidad, el hechizo se quiebra; ha fallado la magia, o más bien el arte. Y vuelve a situarte en el Mundo Primario, contemplando desde fuera el pequeño Mundo Secundario que no cuajó. Si por benevolencia o por las circunstancias te ves obligado a seguir en él, entonces habrás de dejar suspensa la incredulidad (o sofocarla); porque si no, ni tus ojos ni tus oídos lo soportarán. Pero esta interrupción de la incredulidad sólo es un sucedáneo de la actitud auténtica, un subterfugio del que echamos mano cuando condescendemos con juegos e imaginaciones, o cuando (con mayor o menor buena gana) tratamos de hallar posibles valores en la manifestación de un arte a nuestro juicio fallido.¹¹⁵

¹¹⁴ Ibídem.

¹¹⁵ J.R.R. Tolkien, "Sobre los cuentos de hadas" en *Los monstruos y los críticos...*, cit., pp. 166-167.

Cuando Tolkien dice que surge la incredulidad, que el hechizo se rompe, se está refiriendo al fracaso del escritor a la hora de conseguir establecer unas relaciones verosímiles entre los elementos que forman el “mundo secundario” en el que se desarrolla su ficción. La verosimilitud es por tanto para Tolkien un requisito indispensable de la literatura fantástica o maravillosa “bien hecha”; esto es, que cuando la verosimilitud se quiebra ha fallado el arte. Es importante destacar en este punto, como señala Javier Rodríguez Pequeño¹¹⁶, que ninguna clasificación de las ficciones literarias contempla la posibilidad de que exista un tipo de ficción no mimética pero verosímil, es decir, que “nadie ha reservado un espacio dentro de la ficción para la fantasía creíble, verosímil, convincente”:

*Ni la famosa distinción aristotélica entre historia y poesía ni las tres formas de narración que consideraba Quintiliano: la histórica, exposición de acontecimientos reales; la realista propia de las comedias; y la fabulosa ficticia propia de las tragedias y las poesías, lo tienen en cuenta. Baungarten sólo considera poéticas las ficciones verdaderas y heterocósmicas precisamente porque las otras son utópicas, imposibles e inverosímiles. Baungarten hace coincidir prácticamente verosimilitud y valor poético, de forma que para él es más poética la representación de sucesos más probables más verosímiles con lo que la representación no mimética se aleja mucho de la consideración del valor poético y, por supuesto, siempre es inverosímil.*¹¹⁷

Por citar dos eminentes ejemplos, tanto Antonio García Berrio como Tomás Albaladejo consideran inherente a la mimesis el carácter de semejanza con el mundo real, pero también el carácter verosímil de la creación literaria. Por lo tanto, para ellos, las construcciones ficcionales no miméticas carecen de verosimilitud. Tomás Albaladejo opina que la ficción está estrechamente vinculada al texto literario, que la ficcionalidad se define por la forma en la que mediante el proceso de intensionalización, la estructura de conjunto referencial pasa a formar parte de la macroestructura textual y, más concretamente, de la estructura macrosintáctica de base. Considera la mimesis como “un

¹¹⁶ Rodríguez Pequeño, Javier, *Géneros literarios y modelos de mundo...*, cit., p. 119.

¹¹⁷ *Ibidem.*, p. 119.

mecanismo de articulación entre la realidad representada y el texto literario”¹¹⁸. Lo real o lo fantástico dependen de una relación entre el texto, el referente y la realidad; que definiría la fantasía por la falta de similitud entre el referente representado en el texto y la realidad, y en la que el contexto y el lector desempeñan una labor muy importante.

Para Aguilar Silva¹¹⁹ la verosimilitud de la estructura de conjunto referencial es una de las consecuencias del proceso artístico de mimesis. La verosimilitud es una propiedad semántico extensional e intensional, es decir, que aunque es una propiedad del referente creado, se manifiesta en la obra y relaciona, por tanto, al autor y al lector. Es también sintáctica ya que viene determinada por la coherencia interna del texto. Y pragmática, porque implica, como acabamos de señalar una relación entre autor y receptor. Para él la verosimilitud nace de la relación entre realidad y ficción en forma de comunicación textual, de la relación existente entre el mundo empírico (personajes, lugares y sucesos existentes) y el mundo presentado como verdadero por el autor de un texto (con sus propios lugares, personajes y sucesos). Respecto a la fantasía, considera que la literatura fantástica tiende a alejar el mundo ficticio del mundo real efectivo, acentuando las diferencias existentes entre ambos. Advierte sin embargo de la imposibilidad de una obra de arte verbal de desligarse completamente de la realidad efectiva, ya que siempre estará sujeta a ella por los componentes del hecho literario¹²⁰.

Stephan Morawski¹²¹ también piensa que ni la fantasía ni la fábula se desligan totalmente de la realidad. Pero que, sin embargo, la literatura realista basa su efectividad en la representación mimética y la literatura fantástica en una representación que se aleja deliberadamente de esta. El grado de mimesis es por tanto variable, y la fantasía puede reflejar en mayor o menor medida aspectos de la realidad, pudiendo ser parcialmente mimética aunque nunca

¹¹⁸ Albaladejo, Tomás, *Semántica de la narración: la ficción realista* en Rodríguez Pequeño, *Géneros literarios*, cit. p. 116.

¹¹⁹ Aguilar, Silva, Víctor Manuel, *Teoría de la literatura*, Madrid, Gredos, 1975, p. 645.

¹²⁰ *Ibidem.*, pp. 645 y 646.

¹²¹ Morawski, Stephan, *Mimesis y realismo*, en *Fundamentos de estética*, Barcelona, Ediciones Península, 1977, pp. 223-271.

podemos hablar de una literatura fantástica mimética en sentido estricto, ya que se aleja deliberadamente de la mimesis.

La Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa de Tomás Albaladejo define la idea de mundo posible como “la construcción semántica consistente en la serie de instrucciones que rigen el referente representado por un texto”¹²² valida tanto en la realidad efectiva como en el mundo del texto. Él distingue tres modelos de mundo posible utilizando como criterio diferenciador la relación entre las reglas que lo componen y las reglas que rigen el mundo de la realidad efectiva. De esta forma, hay un modelo de mundo tipo I, el de lo verdadero, cuyas reglas son las mismas que las de la realidad efectiva; el tipo II, el de lo ficcional verosímil, cuyas reglas no son las mismas que las de la realidad efectiva pero se asemejan a estas; y el tipo III, el de lo ficcional inverosímil, que implica una transgresión de las reglas de la realidad efectiva, y cuyas reglas por tanto ni son ni se parecen a las de esta¹²³.

Javier Rodríguez Pequeño¹²⁴, como dijimos anteriormente, no está de acuerdo en que todas las obras fantásticas sean siempre inverosímiles. Para él la verosimilitud no viene dada por la realidad, sino por la relación que esta tiene con el texto, con el autor y con el receptor¹²⁵. Considera que las obras miméticas consiguen con mayor facilidad apariencia de verdad, es decir, verosimilitud, por aproximar deliberadamente el mundo del texto al mundo real o empírico. Pero encuentra un camino hacia la verosimilitud en la presupuesta coherencia interna, en la sucesión lógica de los materiales de la fábula según el plan general de la obra; que da por supuesto a toda representación literaria, mimética o no mimética. Rodríguez Pequeño apoya su idea en testimonios de tanta autoridad como el del propio Aristóteles que en su *Poética* admite la incorporación a las obras literarias de lo imposible si es verosímil o convincente, o incluso considera que “es verosímil que existan cosas al margen

¹²² Albaladejo, Tomás, *Teoría de mundos posibles y macroestructura narrativa*, Alicante, Universitat d'Alacant (Publicacions), 1998, p.63.

¹²³ *Ibídem*, p. 58.

¹²⁴ Rodríguez Pequeño, Javier, *Géneros literarios y modelos de mundo*, cit., pp. 120, 121.

¹²⁵ *Ibídem.*, p. 125.

de lo verosímil”¹²⁶; y el de Wladyslaw Tatarquiewicz, quien afirma que la representación de seres, objetos, acciones, etc., que no tienen un modelo real, incluidas las imposibles y maravillosas, también es mimética; siempre que estas sean convincentes, verosímiles¹²⁷. Rodríguez Pequeño escribe:

*La verosimilitud es una cualidad inherente a la mimesis, de forma que toda construcción mimética es verosímil, pero también creo que no es exclusiva de ella, pues al ser la verosimilitud no sólo semejante a lo verdadero sino también a la apariencia de verdad, puede haber verosimilitud en las construcciones ficcionales no miméticas, como es el caso de la literatura de ciencia-ficción según algunas definiciones y de parte de la literatura gótica o de terror. En algunos de estos textos la consecución de esa apariencia de verdad es imprescindible para que el lector perciba exactamente el efecto que pretende conseguir el productor: asombro, duda, sorpresa, terror...*¹²⁸

La verosimilitud a la que se refiere Rodríguez Pequeño es un concepto literario; no depende, como él mismo afirma, de su parecido a la realidad, sino de la apariencia de verdad que el autor pretende y consigue. No se trata de que el lector crea que lo que se narra es posible, sino que “se trata de un pacto literario similar al que lleva al lector a aceptar un narrador omnisciente”¹²⁹. Este pacto puede considerarse análogo de aquel al que se refería Tolkien al hablar de la voluntad de creer que el inventor de cuentos despierta en el lector al construir un mundo en el que lo que se relata es “real”, es decir, que está en consonancia con sus propias reglas. La divergencia de opinión respecto a la posibilidad de existencia de una ficción no mimética verosímil lleva a Javier Rodríguez Pequeño a ampliar la Teoría de los mundos posibles de Tomás Albaladejo de tres a cuatro mundos:

(...) teniendo en cuenta los conceptos de mimesis, ficción y verosimilitud, diferencio las construcciones textuales; por un lado

¹²⁶ Aristóteles, *Poética*, cit., 1460a: 26-27, 1461b: 9-12.

¹²⁷ Tatarquiewicz, Wladyslaw, *Historia de la Estética. La estética antigua*, vol. I, Madrid, Akal, 1987.

¹²⁸ Rodríguez Pequeño, Javier, *Géneros literarios y modelos de mundo*, cit., p. 121.

¹²⁹ *Ibidem.*, p. 124.

*tenemos construcciones miméticas, por otro, construcciones no miméticas. Dentro de las construcciones miméticas distingo aquellas cuyo referente está totalmente formado por seres, estados, procesos, acciones e ideas pertenecientes al mundo real objetivo, que son construcciones no ficcionales, pues no hay diferencia entre el mundo empírico y el mundo textual, y por tanto no literarias. Dentro de las construcciones miméticas encontramos también aquellas cuya estructura de conjunto referencial está compuesta por seres, estados, procesos, acciones, e ideas pertenecientes a la realidad efectiva y por seres, estados, procesos, acciones, e ideas ficcionales, reales solo en el texto creado por un autor que les da vida. A estas construcciones se las denomina ficcionales miméticas, y dentro de ellas Tomás Albaladejo distingue las que presentan un alto grado de verosimilitud y las que presentan un grado bajo de verosimilitud. Por otro lado tenemos las construcciones no miméticas, siempre ficcionales, de las que diferenciamos las que presentan cierto grado de verosimilitud y las que presentan grado cero de verosimilitud. Hay que tener en cuenta que debemos considerar la verosimilitud en punto a la relación entre la realidad y la estructura de conjunto referencial.*¹³⁰

Para cerrar este apartado sobre las teorías de lo fantástico y su posible aplicación a la narrativa de mundos imaginarios, y para dar paso al siguiente capítulo, donde trataremos el concepto de épica y la relación entre esta y la fantasía, tomaremos las siguientes palabras que J.R.R. Tolkien emplea para definir el proceso que él denomina "Mythopoeia", un proceso de creación de mitos. La creación de un universo ficticio que no está dentro del reino de la verdad, pero sí dentro del reino del mito¹³¹:

En mi opinión, se tiene muy poco en cuenta este aspecto de la "mitología": subcreación más que representación o que interpretación simbólica de las bellezas y los terrores del mundo. (...) Crear un Mundo Secundario en el que un sol verde resulte admisible, imponiendo una Creencia Secundaria, ha de requerir con toda certeza esfuerzo e intelecto, y ha de exigir una habilidad especial, algo así como la destreza élfica. Pocos se atreven con tareas tan arriesgadas. Pero cuando se intentan y alcanzan, nos

¹³⁰ Rodríguez Pequeño, Javier, *Géneros literarios*, cit., p. 125, ver también Albaladejo, *Teoría de mundos posibles y macroestructura narrativa*, Alicante, Universidad de Alicante, 1986, p. 74.

¹³¹ Yakin, "A Journey through Fantasy"...

*encontramos ante un raro logro del Arte: auténtico arte narrativo, fabulación en su estadio primario y más puro.*¹³²

¹³² Tolkien, J.R.R., “Sobre los cuentos de hadas”, cit., p. 154.

1.2.2. Épica: la epopeya en el origen de la literatura narrativa y de la fantasía

*La fantasía es la forma de literatura más antigua —se remonta a Gilgamesh y a Homero. Estas personas escribían fantasía miles de años atrás.*¹³³

La literatura épica, narración sobre hazañas de héroes míticos que se enfrentan a peligros sobrenaturales, cuando no son ellos mismos de origen semidivino, está siempre presente, en forma de cantos o poemas, en los inicios de cualquier civilización. Es cierto que la cita de Martin con la que damos inicio a este apartado (y a la que recurrimos también en el anterior) puede resultar a priori, cuanto menos, teóricamente arriesgada al dar por sentado que los mitos que sirvieron de base a los relatos de la epopeya antigua pertenecían en origen la categoría de lo fantástico y no de lo real.

El problema, como vimos en el apartado anterior, no carece de complejidad. Para muchos críticos, como Rafael Llopis, desde una perspectiva moderna, y aun asumiendo la posibilidad de que al menos en parte, aquellos mitos fuesen considerados en origen como verdaderos, las narraciones de la epopeya pertenecen al ámbito de la literatura fantástica:

*Estos cantos se hallan mezclados con mitos entonces creídos, por lo que eran realistas y hasta utilitarios para la sociedad que los creó. Sin embargo, para nosotros sus lectores modernos, constituyen una literatura absolutamente fantástica en la que lo épico y lo mitológico están unidos indisolublemente. En el ciclo cultural al que pertenecemos, esta literatura fue progresando hasta cristalizar en la novela de caballerías, que corresponde a la exaltación de las virtudes guerreras propias de la sociedad feudal. El Quijote cerró este ciclo literario que quedó como si dijéramos, hibernado entre los hielos de la Razón, en espera de tiempos más propicios.*¹³⁴

¹³³ Martin G.R.R., en “Game of Thrones” (entrevista para *The Hollywood Reporter*), [en línea], Llegaron para quedarse, (16-01-2012), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.llegaronparaquedarse.com/2012/01/game-of-thrones-entrevista-george-rr.html>, [última visita 19-01-2015].

¹³⁴ Llopis, Rafael, *Historia natural de los cuentos de miedo*, Madrid, Júcar, 1974, p.250.

Estamos de acuerdo con Rafael Llopis —y esta es una de las ideas que pretendemos defender en el presente trabajo —en que existe una conexión directa (no exclusivamente temática, sino también en muchos aspectos genérica y estructural) que parte de las narraciones de la epopeya antigua y atraviesa la épica medieval para llegar hasta nuestros días. Es cierto también que el *Quijote* cierra en muchos aspectos el ciclo al poner en evidencia el agotamiento y la consiguiente decadencia de la que adolecía la literatura de carácter épico o heroico de los libros de caballerías, y dar el paso definitivo al nacimiento de la narrativa moderna que representará la novela; y no es menos cierto que ese ciclo se cierra sólo temporalmente (y no de forma absoluta) para reconfigurarse —como señalamos en el capítulo anterior— “en tiempos más propicios” por las sendas abiertas por nuevos géneros narrativos como la representada por la propia narrativa de mundos imaginarios. No incluimos aquí el relato fantástico moderno, ni otros subgéneros como la ciencia-ficción, porque las características que los definen no tienen por qué ajustarse en modo alguno a las que rigen la poética de la epopeya antigua y medieval.

En cualquier caso, considero apropiado, antes de continuar, volver un poco atrás para fijar nuestra atención en los mitos que forman la base de la fábula de la epopeya y señalar que, como advierte Carlos García Gual, el concepto de mito es empleado comúnmente de forma confusa haciendo necesario subrayar la que él considera su significación más precisa:

*Los mitos son relatos tradicionales que cuentan la actuación extraordinaria de dioses y héroes en tiempos prestigiosos y lejanos, en acciones y gestos de carácter paradigmático e interés colectivo. Son hechos fabulosos que de algún modo proyectan su sombra en el presente. Un pasado que puede ser primordial, cuando hablamos del surgir de los dioses y la configuración del mundo, o más próximo, cuando tratamos de los héroes famosos de generaciones más próximas (...). En todo caso siempre se trata de otro tiempo, un illud tempus, en el que dioses y semidioses estaban más cercanos y se trataban con cierta familiaridad.*¹³⁵

García Berrio, siguiendo a Gual, —además de subrayar que se trata de “un recuerdo no personal sino colectivo”— añade que los temas son

¹³⁵ García Gual, Carlos, “Prólogo” en Graves, Robert, *Los mitos griegos*, Barcelona, RBA Coleccionables S.A., 2009, p.11.

fundamentales de la concepción del mundo”¹³⁶. Es decir, que para García Gual el mito acerca la historia de héroes y dioses del pasado al presente. Asumida esta definición, no parece ni mucho menos descabellado concluir que los hechos y seres que imbuyen el origen de las narraciones tanto de la epopeya antigua como de la moderna narrativa de mundos épicos imaginarios es de una naturaleza muy similar que en ambos casos podemos considerar mítica.

Es cierto que en la literatura moderna estos mitos son en su mayoría inventados (aunque, como veremos más adelante, también se da el caso de reinterpretación y reelaboración de mitos preexistentes), pero no lo es menos que no podemos afirmar con absoluta rotundidad que los mitos tomados por la epopeya antigua no sean también originalmente invenciones fantasiosas.

Contrario a la opinión de que los mitos fuesen en su origen simples invenciones de la fantasía, se muestra el creador de la *Edda*, Snorri Sturluson, quien afirma —al referirse a las leyendas de su nación (Islandia)—: “aunque no sepamos qué hay de verdad en ellas, tenemos la certidumbre de que hombres viejos y sabios las tuvieron por verdaderas”¹³⁷.

Más crítico a esta idea es el poeta y mitólogo inglés Robert Graves¹³⁸, que en su obra *Los mitos griegos*, realiza un estudio pormenorizado de los mitos, y quien, desde un análisis que pretende aunar la filología y la antropología, define el verdadero mito como “la reducción a taquigrafía narrativa de una pantomima ritual representada en festivales públicos y recogida pictóricamente en muchos casos en las paredes de templos, vasijas...”. Graves emplea el ejemplo de la Quimera, que afirma que debió ser originalmente, como otros muchos iconos míticos, un símbolo calendario del cual cada uno de sus tres componentes (cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de serpiente) representaba una de las estaciones del año sagrado de la Reina del Cielo, y que ocupó, junto a otros animales afines al calendario, un lugar destacado en las representaciones dramáticas rituales convirtiéndose en símbolo de una de

¹³⁶ García Berrio, Antonio, y Huerta Calvo, Javier, *Los géneros literarios, sistema e historia*, Madrid, Cátedra, 1992, p. 174.

¹³⁷ Sturluson, Snorri, “Prólogo” a *Heimskringla*; en Borges, Jorge Luis, *Literaturas germánicas medievales*, Madrid, Alianza, 1980, p.117.

¹³⁸ Robert, Graves, “Introducción” en *Los mitos griegos*, cit., pp.20 y 21.

las primeras autoridades de las instituciones religiosas de la tribu. De esta forma, los mitos arcaicos podrían tener efectivamente, como apuntaba Llopis, si no un carácter realista (más bien deberíamos considerarlo simbólico), desde luego sí utilitario para la cultura en la cual se gestaron originalmente.

Respecto a esto, Graves advierte de la necesidad de distinguir el verdadero mito de otras manifestaciones de carácter literario como la alegoría filosófica, la explicación “etiológica”, la sátira o parodia, la historia adornada, el romance juglaresco, la propaganda política, la leyenda moral (...) y, lo que más nos interesa a nosotros por ser materia elemental de la epopeya: la saga heroica —que Graves asimila al tema principal de la *Iliada*— y la ficción realista —que ejemplifica con la visita de Odiseo a los feacios, materia tratada en la *Odisea*—. Queda de esta forma claro que, incluso asumiendo como lo hace Graves, el mito como una creación codificada representativa, como símbolo, de una realidad religiosa o antropológica —y por tanto no meramente fantástica—, y asumiendo también que estos mitos forman parte de la génesis de la epopeya, lo que encontramos en los textos atribuidos a Homero no son mitos en sentido estricto, sino una realidad literaria diferente que los autores posteriores han interpretado y reproducido (a pesar de la influencia en sentido contrario del pensamiento clásico) como elementos maravillosos. Como explica Pilar Ramiro Esteban, el concepto de verdad no es estático, sino fluctuante y dependiente de los intereses culturales de cada época, “aunque el significado del término verdad ha correspondido siempre al saber objetivo del ser y de la realidad”¹³⁹. En su opinión, el intento de encontrar la verdad nace de la necesidad vital del Hombre, ante el significado del universo y de la vida, y responde a una interpretación racional del enigma de la existencia.

*Por ello, vemos que en un tiempo, las sagas fueron verdaderas, como la mitología griega, y que con relación al concepto de verdad puede oponerse la noción de falsedad, de verdad escondida, de realidad intuida, de ciencia, de verificación, y en términos de historia y literatura, aparece la oposición entre verdad y ficción.*¹⁴⁰

¹³⁹ Ramiro Esteban, Pilar, *Un mundo posible cuando describir era descubrir*, Madrid, Universidad complutense, 2004, p. 17.

¹⁴⁰ *Ibídem*.

Desde un punto de vista moderno y —al margen de la perspectiva antropológica— estrictamente estético, Tolkien define el mito como la capacidad primordial del lenguaje poético de generar “verdad” más allá de la propia experiencia de la “realidad”:

*Llamas árbol a un árbol, sin detenerte a pensar que no era un árbol hasta que alguien le dio ese nombre. Llamas estrella a una estrella, y dices que es sólo una bola de materia describiendo un curso matemático. Pero eso es simplemente cómo lo ves TÚ. Al nombrar y describir las cosas no estás más que inventando tus propios términos. Y así como el Lenguaje es invención de la Realidad, el Mito es invención de la Verdad.*¹⁴¹

En relación con las manifestaciones primarias de la narrativa, André Jolles hace una clasificación de las formas que considera que se producen en el lenguaje y nacen de él sin intervención del poeta, a las que denomina formas simples en oposición a las formas literarias que sí dependen de la intervención del poeta¹⁴². Estas formas simples son, según la descripción de Jolles, las posibles manifestaciones del lenguaje a partir de una disposición mental que Cesare Segre define como “remodelaciones del mundo efectuadas por el lenguaje”¹⁴³. Son nueve formas, pero a nosotros nos interesan ahora las tres siguientes, que recojo del libro de Javier Rodríguez Pequeño *Géneros literarios y modelos de mundo*, quien considera que el sistema de Jolles a pesar de ser sugerente, original, y atender a la morfología en una época en la que los enfoques estéticos e históricos dominan en occidente, no está suficientemente cerrado ni ofrece un criterio totalizador para su teoría:

—La leyenda, que responde a la disposición mental de imitación de un modelo. Cuando la leyenda se actualiza, cuando se convierte en forma simple actualizada y literaria, estamos ante la

¹⁴¹ Tolkien, J.R.R. (conversación en una reunión efectuada el 19 de septiembre de 1931 entre C. S. Lewis, Hugo Dyson y J.R.R. Tolkien), en Carpenter, Humphrey, *Tolkien, una biografía*, Barcelona, Minotauro, 1990, p. 165.

¹⁴² Jolles, André, *Formes simples*, París, Du Seuil, 1972 en Rodríguez Pequeño, *Géneros literarios*, cit., pp. 49 y 50.

¹⁴³ Segre, Cesare, *Principios de análisis del texto literario*, Barcelona, Crítica, 1985, p. 285.

forma culta de vidas de santos, la oda triunfal antigua o el ditirambo moderno.

*—La saga procede de una disposición mental de la familia, del clan, de la consanguinidad, a partir de la cual se construye su universo. Se actualiza en la saga, en la gesta, en la epopeya, y (André Jolles) propone la **Iliada** como ejemplo paradigmático de la forma culta de la saga.*

—El mito resulta de la disposición mental del saber y de la ciencia; es una revelación del modo de ser del mundo, del cosmos. Es la forma de la respuesta.¹⁴⁴

Desde el punto de vista de Jolles la saga sería la forma en la que se incluiría la epopeya y, por lo tanto (esta segunda afirmación es nuestra y no de Jolles) la moderna narrativa de mundos épicos imaginarios. Pero debemos advertir que el empleo del término “saga” que hace Jolles para designar a los grandes relatos que cuentan la historia de una familia, aunque se ha hecho común entre los críticos modernos (y es asimilable al de “saga heroica” de Graves), se desvía de su significación original, vinculada al ámbito escandinavo y que, como afirma Jorge Luis Borges, se refiere concretamente al relato de transmisión oral cuya acción se desarrolla principalmente en el tiempo de las colonizaciones de Islandia y que cuenta la historia de un personaje islandés¹⁴⁵. En opinión de Borges, la introducción del cristianismo destruyó “la antigua riqueza y complejidad de los caracteres”¹⁴⁶ y cambió su concepción original.

El concepto de saga en Jolles es, en cualquier caso, más amplio y se asimila formalmente a la gesta francesa por su constitución ajustada a una dicción de carácter formulístico y su gramática textual reducida a una pequeña gama de esquemas métricos, sintácticos y semánticos¹⁴⁷. Respecto al mito, la definición de Jolles difiere radicalmente de la de Robert Graves, y resulta demasiado vaga y simplificadora; limitándose prácticamente al citado último

¹⁴⁴ Jolles, André, *Les Formes simples*, en García Berrio, Antonio, *Los géneros literarios*, cit., p. 174.

¹⁴⁵ Borges, Jorge Luis, *Literaturas germánicas medievales*, cit., pp. 98 y 89.

¹⁴⁶ *Ibídem*.

¹⁴⁷ García Berrio, *Los géneros literarios*, cit., p. 174.

apunte que —decíamos— García Berrio hace a la definición de García Gual sobre los temas del mito como fundamentales de la concepción del mundo.

Por otro lado, y con relación a la pervivencia de mitos y leyendas como materia de la narrativa a lo largo del tiempo, David Bynum señala también la mayor importancia de la tradición oral (no siempre considerada en su justa medida) sobre la escrita a la hora de conservar “por algún tiempo muchas características de los mitos, leyendas e historias tradicionales en el tránsito del poema épico a la narrativa moderna”¹⁴⁸. Y añade, además, que esto permitió el surgimiento de los dos tipos antitéticos de la narrativa: el empírico —con voluntad de permanecer fiel a la realidad— y el fantástico —con voluntad de hacerlo respecto del plano ideal.

En esta misma dirección, resultan muy reveladoras las conclusiones de Walter Ong, al destacar el papel de la fantasía como recurso mnemotécnico de la literatura oral, que como sus estudios demuestran, caracteriza la gestación de la épica (y de la literatura en general). Cuestión que afirma de la siguiente forma:

La memoria oral funciona eficazmente con grandes personajes cuyas proezas sean gloriosas, memorables y, por lo común, públicas. Así, la estructura intelectual de su naturaleza engendra figuras de dimensiones extraordinarias, es decir, figuras heroicas; y no por razones románticas o reflexivamente didácticas, sino por motivos mucho más elementales: para organizar la experiencia en una especie de forma memorable permanentemente. (...) Las figuras no humanas también adquieren dimensiones heroicas. En este caso, los personajes fantásticos agregan otro recurso mnemotécnico: resulta más fácil acordarse del Cíclope que de un monstruo de dos ojos; o del Cancerbero que de un perro ordinario de una cabeza. (...) Lo heroico y lo maravilloso desempeñaron una función específica en la organización del conocimiento en el mundo oral. Con el control de la información y la memoria establecido por la escritura y, de manera más intensa, por la imprenta, no se necesita un héroe en la antigua acepción para plasmar el conocimiento en una historia. La situación no tiene nada que ver con una putativa “pérdida de ideales”.¹⁴⁹

¹⁴⁸ Bynum, David, *The Generic Nature of Oral Epic Poetry Genres II*, 1969, p.236.

¹⁴⁹ Ong, Walter J., *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*, México, Fondo de Cultura Económica, 1982, p.38.

Queda claro así que, según Ong, lo heroico y lo maravilloso son elementos inherentes a la literatura de transmisión oral y, por tanto a la epopeya, en cuanto a que responden directamente a cuestiones intrínsecas a su constitución y su posibilidad de existencia y transmisión.

1.2.3. Narratividad, oralidad y épica

Como afirmábamos al final del anterior capítulo lo heroico y lo maravilloso son elementos inherentes a la literatura de transmisión oral y, por tanto, a la epopeya; ya que esta constituye originalmente una forma literaria de carácter oral.

La narración de las hazañas de los héroes es —como hemos dicho— una de las más antiguas formas de expresión artística, y se remonta seguramente a los orígenes de la civilización humana. No resulta demasiado atrevido afirmar que el hombre, desde que podemos considerarlo como tal (es decir, desde que es sapiens o, lo que es lo mismo, desde que emplea el lenguaje hablado como instrumento de comunicación) comienza a recrear e inventar aventuras y desventuras de héroes. Basta para llegar a dicha conclusión observar los más antiguos testimonios escritos que han llegado hasta nosotros de las pocas civilizaciones antiguas que conocemos. El ejemplo paradigmático es la epopeya griega, la recreación de los hechos de los héroes aqueos recogida en los libros de Homero que el tiempo nos ha dado a conocer como la *Iliada* (la historia de la guerra de Ilión o Troya) y la *Odisea* (la desventura del retorno de Odiseo a Ítaca). La tradición oriental nos ofrece el ejemplo más relevante con el *Poema de Gilgamesh*, versión babilonia de la narración sumeria del rey mítico Gilgamesh que supone la epopeya más antigua que se conserva (2500-200 a. C.).

Si nos trasladamos al otro lado del Atlántico tenemos el testimonio del *Popol Vuh*¹⁵⁰, título traducido inicialmente como *Libro del consejo* (no entraremos aquí en valoraciones sobre la validez o veracidad de esa primera traducción ni de la interpretación que hace de sus contenidos simbólicos). Esta

¹⁵⁰Anónimo, *Popol Vuh, Las antiguas historias de Quiché*, México, Fondo de Cultura Económica, 2005.

obra podría servirnos como ejemplo de una tendencia análoga de la civilización mesoamericana del pueblo Quiché que nosotros hemos dado en llamar maya. Si bien el texto conservado fue encontrado, según su propio testimonio, por fray Francisco Ximénez en 1701 y se atribuye a un autor nativo (estaba escrito en lengua Quiché aunque con caracteres latinos) que estuvo sin duda influido por las circunstancias que enmarcaron su trabajo de redacción en época ya colonial (e imbuido de occidentalismos), la mayor parte de las leyendas que contiene debieron pertenecer (aun asumiendo los seguros cambios producidos en su forma) a épocas pre-coloniales muy arcaicas. Lo que aquí nos interesa es ese contenido, cuya mayor parte está dedicada a la narración de las hazañas de los héroes, los gemelos Junajpu e Ixmb'alamke.

Si avanzamos un poco en el tiempo y observamos la tendencia de los pueblos que surgieron de la decadencia del Imperio Romano, encontraremos que la narración épica sigue presente en lo más profundo de sus raíces culturales. El más antiguo testimonio textual escrito en romance que se conserva en el ámbito hispánico (dejemos a un lado las glosas, a las que difícilmente podemos otorgar un valor autónomo) es el *Poema de Mío Cid*, la epopeya del héroe medieval. Y el primero de los testimonios literarios anglosajones es el épico Poema de Beowulf, dedicado al héroe de los gautas.

Se podría alegar, no sin razón, que los escritos de carácter sagrado (decir simplemente religioso ofrecería bastantes problemas ya que sería difícil separar los elementos religiosos de la propia épica) anteceden en antigüedad a las narraciones épicas. Los libros más antiguos del *Viejo Testamento* como el *Génesis*, por poner un ejemplo, se escribieron probablemente durante el cautiverio hebreo en Babilonia, y algunos textos sagrados orientales podrían llevarnos mucho más atrás. En cualquier caso, no es mi intención aquí, por el momento, hablar de textos, sino de narraciones. Y si he empleado hasta ahora ejemplos de testimonios escritos, ha sido sólo para atestiguar la antigüedad de las narraciones épicas orales que los anteceden, ya que ellas por si solas no suponen prueba definitiva de existencia y es exclusivamente en los textos donde podemos encontrar indicios de estas.

Llegados a este punto, es hora de profundizar en un nuevo concepto en nuestra disertación sobre la narración de hazañas épicas o heroicas desde el amanecer de los días de los hombres: la oralidad. Y es que la expresión oral es el concepto clave para comprender la literatura y no al contrario, de la misma forma que es el lenguaje oral el que sustenta la escritura y no al revés. Las hazañas heroicas que han llegado hasta nosotros en textos escritos (ya sea de forma autónoma o como referencias dentro de testimonios de diversa índole) funcionaron como narraciones orales durante años, siglos, o incluso milenios; antes de ser registradas —muchas veces de forma fortuita— por la escritura para la posteridad. Muchas se habrán perdido en la niebla del olvido, y otras habrán sido distorsionadas al pasar por el filtro del tiempo, pero todas sin excepción pertenecieron un día, de una u otra forma, al género de la narración oral.

No pretendemos discutir aquí la existencia de una “mano culta” o autor material que da forma escrita a aquellas narraciones orales, convirtiéndolas en los poemas épicos que hoy conocemos. Hay indicios sobradamente elocuentes para demostrar su existencia en la mayoría de los casos como la cohesión interna que presentan los textos, y una visible voluntariedad o intención en la construcción estructural y estilística, etc. Pero los hay, aun en mayor medida, para afirmar que dichos textos se construyeron a partir de testimonios orales (probablemente múltiples). Así lo considera Menéndez Pidal quien, como firme defensor de la tradicionalidad de los poemas épicos, afirma que se trata de obras de varios autores y objeto de diversas refundiciones a través del tiempo, por lo cual forman parte de lo que él llama “poesía tradicional”¹⁵¹.

En primer lugar, la cronología. Tengamos en cuenta que nosotros consideramos la epopeya como un género de ficción, pero en la antigüedad a estos testimonios se les otorgaba, en la mayoría de los casos, valor histórico. Herodoto (autor que vivió en el siglo V a. C.), “historiador” que registro las Guerras Médicas entre griegos y persas, asume como verdadero el rapto de Helena por Alejandro (Paris) y considera que este acto fue el origen de la Guerra de Troya, sobre cuya verdad no tiene duda, y así lo registra en sus

¹⁵¹ Menéndez Pidal, Ramón, *Poesía juglaresca y juglares. Orígenes de las literaturas románicas*, Madrid, Espasa Calpe, 1990, p. 317.

*Nueve Libros de la Historia*¹⁵². De la misma forma, el *scriptorium* de Alfonso X el Sabio empleó el *Poema del Mío Cid* como fuente histórica en su redacción de la *Estoria de España*. Sobre esta cuestión, Nieves Martín apunta la afirmación de Menéndez Pidal sobre la costumbre de los cronistas de recoger narraciones de gestas de los juglares como fuente para la composición de las crónicas medievales:

*Menéndez Pidal establece una división entre los juglares dedicados a la poesía lírica, la sátira y otros géneros narrativos y los que cultivaban la épica; estos últimos van a adquirir mayor relevancia, pues las gestas que difunden son recogidas precisamente en las crónicas con objeto de recomponer parte de la historia nacional.*¹⁵³

De todas formas, nuestro concepto de ficción dista mucho del que manejaban los hombres de la antigüedad. El propio Aristóteles en su *Poética*, define —como ya hemos dicho— ficción como la mimesis de las cosas de la realidad que podrían suceder; diferenciándola de la historia tan sólo en que ésta se ocupa de las que han sucedido. Pero el concepto de verosimilitud se aplica a ambos géneros de igual forma.

Aceptando este paradigma del pensamiento de los antiguos, no es difícil llegar a la conclusión de que sólo la distancia temporal podría hacer verosímil la narración de los hechos de la *Iliada*. Sí esta epopeya es mimesis de lo que sucedió o podría haber sucedido más allá de los mares, en la lejana Ilión, sus protagonistas tuvieron sin duda un referente real y, difícilmente, un contemporáneo de Aquiles que le hubiese conocido personalmente consideraría verosímiles muchos de los sucesos sobre él relatados en la *Iliada*.

Pero, dejando a un lado las especulaciones, observemos algunos argumentos históricos que sí pueden servir como prueba de la distancia cronológica existente entre los hechos narrados por la épica y las manifestaciones textuales que han llegado hasta nosotros. A Homero se le sitúa cronológicamente en el siglo VIII a. C. El empleo del hierro como material de fabricación de instrumentos y armas se sitúa en Centro Europa sobre esa

¹⁵² Herodoto, *Los nueve libros de la historia*, Barcelona, Ediciones Folio S.A., 1999, Libro Primero, v. 3-5, pp. 12 y 13.

¹⁵³ Martín Rogero, Nieves, *El viaje histórico medieval*, cit., p.300.

misma época, y en Grecia en la Edad Oscura (entre 1200 y 1100 a. C.). Sin embargo los hechos narrados en la *Iliada* y la *Odisea* pertenecen a una época más remota. Las armas y armaduras de los guerreros de esta epopeya son de bronce y, sí bien, conocen el hierro, no lo emplean de forma sistemática en el arte de la fabricación de armamento. Teniendo en cuenta que estos héroes pertenecen a la más alta nobleza de los dos pueblos más avanzados de su tiempo en Europa y Oriente Próximo, debemos suponer que su historia perteneció seguramente a un periodo anterior a 1200 a. C. (hipótesis que reforzaría la observación de las prácticas militares que la *Iliada* describe; así como la supremacía de los líderes micénicos, difícilmente asumible en el siglo VIII a. C.).

Al margen de estas cuestiones de carácter histórico, los propios textos épicos manifiestan características formales que podemos considerar indicios claros de técnicas mnemotécnicas más propias de la tradición oral que de la escrita. Sin extenderme demasiado en este punto —al que ya nos referimos al citar a Walter Ong—, quisiera solamente citar algunos ejemplos como son la distribución en verso (que al establecer una medida fija en sílabas, un ritmo determinado, o la rima, facilita la memorización del texto), las apelaciones del poeta al público, las anticipaciones que avisan al público de lo que va a suceder para focalizar su atención sobre los hechos importantes, las repeticiones exactas de fragmentos completos (lo cual carece de sentido en un texto, ya que para recuperar lo anteriormente escrito basta con volver la página), o el siempre recurrente epíteto épico, “Aquiles, el de los pies ligeros” (que sirve para caracterizar a los protagonistas y hacerlos más reconocibles entre la amalgama de nombres). Todo esto nos lleva a afirmar, con poco riesgo de equivocarnos, que el género épico fue siempre en su origen, desde los tiempos más remotos que podamos imaginar hasta la Edad Media, un género de tradición oral.

Hemos mencionado antes los textos sagrados; aunque estos quedan, aparentemente, fuera del ámbito de nuestro trabajo, creo oportuno señalar aquí (en defensa de la hipótesis de pretendemos defender) que la raíz originaria sus narraciones es también sin duda de carácter oral y, en cierto modo, épico (o al menos heroico). Las leyendas o historias que sustentan, por ejemplo, la fábula

de *El Antiguo Testamento*, no son muy diferentes a las de cualquier epopeya épica. David se presenta como un héroe mítico que enfrenta al gigante Goliat, y la construcción del Arca de Noé podría compararse en cierto modo a la del Caballo de Troya (ambas acciones proceden de la inspiración divina). Este último ejemplo mítico, el de la construcción de un Arca para salvar las especies de un gran diluvio, está presente en la tradición mesopotámica (conservada en tablillas de arcilla datadas en el periodo paleobabilónico cuya antigüedad se estima puede llegar hasta el siglo XVIII a. C.¹⁵⁴), de donde pudo ser copiada por los hebreos, pero también en otras muy distantes en el tiempo y el espacio (el ya citado *Popol Vuh* habla de un diluvio en la antigüedad, también lo hacen las *Escrituras Védicas* hindúes, o la mitología griega que cuenta como Poseidón produjo un diluvio para acabar con la humanidad tras el robo del fuego por parte de Prometeo, el cual le dijo a su hijo que construyese un arca e introdujese una pareja de cada especie en ella para salvarlas; y la lista podría prolongarse aquí a otras muchas leyendas similares mapuches, incas o taínas). Dicho esto, parece obvio que existió una leyenda oral que se transmitió por todos los rincones del mundo, o bien, que hubo en la antigüedad un diluvio de dimensiones universales que pervivió en la memoria de los pueblos en un tiempo en el que no existía la escritura. Ambas posibilidades demuestran que la leyenda que recogen los textos llegó a estos a través de la transmisión oral de padres a hijos.

La diferencia básica, de hecho, entre la épica y los textos sagrados reside en el propio concepto de sacralidad de la escritura. Cualquier texto sagrado pretende alejarse formalmente de la oralidad y la leyenda, ya que se presenta a sí mismo como la verdadera palabra de Dios entregada a un escriba o escribas elegidos como sus representantes en la tierra, cuando no materializada por él mismo.

¹⁵⁴ Jiménez Zamudio, Rafael, “Prólogo” en *El poema de Gilgamesh*, Madrid, Cátedra, 2015, pp. 28-37

1.2.4. Épica y Teoría de los géneros Literarios

*El túmulo de la gloria que he levantado durará para siempre en el reino de la poesía.*¹⁵⁵

Hemos hablado de la epopeya, de los mitos de los que esta tomó sus contenidos, y de las narraciones orales a partir de las cuales esta germinó, y hemos apuntado algo (aunque no mucho por el momento) sobre géneros literarios; pero para acercarnos como pretendemos al concepto de “épica” desde la perspectiva de la Teoría literaria será necesario profundizar algo más en la cuestión. Para comprender, en primer lugar, cómo se concibió la épica en el pasado como género natural^F y; en segundo lugar, como se ha manifestado esta en lo que llamamos géneros históricos^G y o subgéneros; y que relación tienen estos con la epopeya y con nuestra nuestra narrativa de mundos épicos imaginarios.

El propio término “épica” se relaciona con una categoría, o más exactamente con un modo de expresión poético, desde la Antigüedad. El primer sistema o clasificación de géneros literarios conocido en occidente es el de Platón, cuyo criterio principal, junto al concepto de mimesis, e “indisolublemente unido a él, es la participación del poeta en su creación”¹⁵⁶. Según Platón los poetas realizan una narración de acontecimientos pasados, presentes o futuros que “puede ser simple, o bien producida por medio de la imitación, o por ambas a la vez”¹⁵⁷. Se establece así la primera clasificación tripartita de géneros basada en los modos de enunciación, Platón considera la existencia de dos categorías básicas y una tercera resultante de la mezcla de las mismas, o habla el poeta (narración simple) o hablan los personajes (modo imitativo), o hablan a la vez el poeta y los personajes¹⁵⁸ (modo mixto). Platón define la épica, en la que un narrador cuenta la fábula, como la forma narrativa de la poesía (término que podemos considerar, como ya hemos señalado,

¹⁵⁵ Skalamagrimson, Egil en Jorge Luis, *Literaturas germánicas medievales*, Madrid, Alianza, 1980, p.101.

¹⁵⁶ Rodríguez Pequeño, Javier, *Géneros literarios*, cit., p. 17.

¹⁵⁷ Platón, *República*, cit., III 392d, en Martín Jiménez, Alfonso, *Literatura y ficción. La ruptura de la lógica ficcional*, Bern, Peter Lang, 2015, p. 15.

¹⁵⁸ *Ibidem*.

análogo al nuestro de “literatura”) frente a la tragedia en la que son los actores los que hablan y participan de la acción¹⁵⁹. Aunque también es cierto, como señala Elena Gallardo, que el propio Platón evidencia la asimilación que había en su época entre los temas de la tragedia y la epopeya al considerar a Homero como el mejor poeta trágico¹⁶⁰. La poesía épica y la dramática mantienen coincidencias porque ambas se producen a partir de un proceso de mimesis; la tragedia, tal y como afirma Platón, se alimenta de los mitos épicos en su contenido¹⁶¹. En cualquier caso, y aunque es conveniente ser consciente de que modos de imitación y géneros naturales o teóricos no se corresponden completamente, creo oportuno recoger aquí la opinión de García Berrio respecto a las diferencias esenciales existentes entre ambas formas de representación:

*No son (...) ni triviales, ni desestimables las diferencias entre el drama y la epopeya, a partir (...) de la opción de remitir el desarrollo de la acción a personajes que son fruto de la colaboración entre fantasías con base verbal del emisor y de sus receptores en el caso de la narración épico-novelesca; frente a personajes teatrales, encarnados visualmente por actores como realidad “directamente perceptible”. En esa misma diferencia creada por el sobrecogimiento de la inmediatez de la representación teatral, frente al peculiar mundo emocional inducido en el espacio sentimental de la recepción épico-narrativa, en el que creemos justificadas las diferencias entre ambos géneros, confirmadas en nuestro esquema por las categorías-rótulo de conmoción y admiración.*¹⁶²

Drama-conmoción / Épica-admiración

Continuando con la teoría clásica de los modos de representación, Aristóteles considera la mimesis como la base de la Poesía, que define, frente

¹⁵⁹ Platón. *La República*, cit. 393,c.

¹⁶⁰ Gallardo Paúls, Elena, “Sobre épica” en *Peripoietikes*, blog sobre Teoría de la literatura, [en línea], Librodot, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://peripoietikes.hypotheses.org/>, [última visita 19-09-2014].

¹⁶¹ Platón. *La República*, X (595c) en Gallardo Paúls, “Sobre la épica”, cit.

¹⁶² García Berrio, A., *Los géneros literarios*, cit., pp. 81 y 82.

a la Historia, como una creación ficcional¹⁶³. En palabras de Javier Rodríguez Pequeño para Aristóteles “la esencia de la literatura es la creación de una narración de cosas inventadas, aunque pueda contener cosas existentes en la realidad y siempre creadas por imitación. La Poesía es ficción mimética para Aristóteles”.¹⁶⁴

Aristóteles acepta de forma general el criterio platónico de clasificación basado en el medio de imitación, pero, como denuncia Gérard Genette, debemos considerar la mala interpretación que se ha hecho históricamente de ambos autores y advertir que “aunque para Platón la epopeya pertenece al modo mixto, para Aristóteles, a pesar de que considera la epopeya homérica como el origen de la tragedia al ceder Homero la palabra a los personajes, pertenece al modo narrativo ya que para esto es suficiente una sola palabra introductoria del narrador”¹⁶⁵. Ambas formas, según Aristóteles, comparten el objeto de imitación (hombres esforzados) y los medios de expresión (verso y la fábula). Además, matiza la epopeya como un tipo especial de imitación, porque en ella el autor puede ocultarse detrás de los personajes.

Aparte de rasgos de carácter formal como el tipo de verso, la extensión o la forma de imitación, Aristóteles destaca la existencia de dos partes esenciales más en la tragedia: a la elocución, la fábula, los caracteres y los pensamientos (partes de la epopeya), añade el canto o melopeya y el espectáculo.

Respecto al contenido, es decir: la fábula de la epopeya, Aristóteles considera que consta de peripecia (cambio por medio de la acción del infortunio a la dicha o al revés), agnición (paso de la ignorancia al conocimiento) y lance patético (acción destructora o dolorosa). También trata sobre las clases de las epopeyas, en lo que podríamos considerar un acercamiento a lo que, posteriormente, la Teoría de los géneros literarios definirá como géneros históricos. En cuanto a la fantasía, cuestión esencial para el estudio que venimos realizando; Aristóteles tan sólo señala (como dijimos en el apartado

¹⁶³ Aristóteles, *Poética*, cit., 1448 a.

¹⁶⁴ Ibídem en Rodríguez Pequeño, *Géneros literarios*, cit. p. 19.

¹⁶⁵ Genette, Gerard, *Introducción à l'Architexte*, (Versión ampliada “Géneros, «tipos», modos”), París, Seuil, 1986, p. 19.

anterior) que el elemento maravilloso, cuya causa es lo irracional, está más presente en la epopeya que en la tragedia.

Avanzando hasta los tiempos de Roma, Horacio pone en relación forma y contenido e interpreta el género como la elección del poeta de un marco formal que se ajuste tanto al tema a tratar como al receptor, pero no establece ninguna caracterización especialmente novedosa para la definición de la épica. La idea de adecuación del género al tema, sin embargo, sí es interesante para nosotros, ya que ofrece una posible explicación (al menos parcial), por un lado al por qué de la recurrencia a la narrativa como cauce oportuno para la expresión de lo maravilloso y, por otro, a la razón de que la novela moderna surja, frente otros modelos narrativos adecuados para la representación de lo épico, como género idóneo para la representación de realidades nuevas y, en cierto modo, opuestas a lo épico como el antihéroe.

Desde este punto de vista, para Claudio Guillén el género puede entenderse también “como modelo mental del autor, o como una selección de opciones que comenzaría por la construcción de la estructura de conjunto referencial y concluiría con la elección de la microestructura como una representación de la macroestructura”¹⁶⁶. Lázaro Carreter afirma que un género nace cuando un autor “haya en una obra anterior un modelo estructural para su propia creación”¹⁶⁷. Fernando Lázaro Carreter nos ejemplifica en este sentido, como constatación de la afirmación anterior, que el nacimiento del género picaresco se da únicamente cuando Mateo Alemán incorpora deliberadamente rasgos visibles de *El Lazarillo* a su obra *La vida del Guzmán de Alfarache*, aunque no olvida el decisivo papel que Claudio Guillén otorga al lector, al público. Algo muy parecido sucede, creemos, con la literatura de mundos imaginarios, cuya configuración como género queda establecida cuando un grupo de autores toma como modelo rasgos formales y temáticos evidentes de *El señor de los anillos* (casi hasta el punto de ser considerados, en no pocos casos, como meras imitaciones) produciendo un fenómeno literario reconocible estéticamente y denominado por la crítica moderna mayoritaria como “fantasía épica”.

¹⁶⁶ Ibídem., p. 54.

¹⁶⁷ Ibídem.

Continuando este periplo histórico por la Teoría de los Géneros, Quintiliano, como adelantamos en el apartado anterior¹⁶⁸, define tres formas de narración: la histórica, la realista, y la fabulosa o ficticia. Cabe destacar entre las aportaciones de Diomedes la subdivisión de subgéneros en prosa dentro del género narrativo, así como la consideración de la épica y la lírica dentro de un mismo grupo¹⁶⁹.

La temprana Edad Media ofrece una redistribución de los grupos genéricos, patente en ejemplos como Isidoro de Sevilla, que sin abandonar completamente la literatura clásica como referente principal, subraya la primacía de la *Biblia* sobre los autores de la antigüedad. Señala que, antes que Homero, Moisés ya había empleado el hexámetro, y que antes que los poetas griegos, Salomón ya había escrito cantos y David himnos¹⁷⁰. Esto puede no parecer en principio demasiado relevante, pero supone una perspectiva nueva (e inusitada en la tradición teórica occidental del estudio de la literatura anterior a él) al fijar la atención más allá de la epopeya homérica y la lírica griega y atender a ejemplos, ciertamente más antiguos, que podemos poner en relación con poemas orientales como el de Gilgamesh cuyo conocimiento es vital para entender la manifestación literaria que estamos estudiando.

A principios del siglo XIII, ya bien entrada la Edad Media y desarrollados en la práctica los modelos de lo que serán los géneros épicos medievales, Jean Bodel distingue tres tipos de géneros narrativos según su asunto o materia, estos son: la materia de Francia, correspondiente a las *chansons de geste*; la materia de Bretaña que corresponde a *contes y romans*; y la materia de Roma, correspondiente a obras de temática dependiente de la tradición italiana¹⁷¹.

A pesar de que no supone una aportación por lo novedoso, la obra de Sebastián Minurto *l'arte poética* de 1564 representa, para García Berrio, la cristalización definitiva de la doctrina expresiva de los modos de imitación al establecer la división tripartita de los géneros naturales: lírica (aunque Minurto

¹⁶⁸ “Narratividad, oralidad y épica”, cap. 1.2.3. del presente trabajo.

¹⁶⁹ García Berrio, A., *Los géneros literarios*, cit., p. 106.

¹⁷⁰ *Ibidem*.

¹⁷¹ *Ibidem*, p. 108.

habla aun de mélica y no de lírica), épica y dramática; esta distribución tripartita “organiza el índice y se mantiene sin titubeos como plan general de la obra”¹⁷². Para Minurto, el poeta “verdaderamente narra cuando mantiene su persona y no se transfigura en otros” pero, sin embargo, el modo épico se caracteriza porque el poeta “a veces hablando retiene su persona, como hace siempre al comienzo de la obra (...) y a veces depone su propia persona y hace hablar a otros”¹⁷³. Es decir, para él, como para Platón, el modo épico no es estrictamente narrativo, sino mixto. Minurto establece dentro de la épica una clasificación de tres categorías diferentes. Distingue entre la épica en prosa (diálogo y novella), épica en verso (epigrama e himno), y épica mixta (cita dos romances pastoriles)¹⁷⁴.

La aceptación incondicional del sistema aristotélico-horaciano condujo en el siglo XVIII a entender el género literario como una especie de esencia eterna, fija e inmutable, y las aportaciones del neoclasicismo son, por tanto, de escaso valor. Alonso López Pinciano, por citar algún ejemplo, califica la épica como imitación de acción grave de género narrativo; y habla de las partes cuantitativas del poema épico: prólogo o proposición, invocación y narración¹⁷⁵. Luzán describe la estructura del poema épico en términos de partes cualitativas y cuantitativas; y numera las partes de la fábula y sus cualidades (los episodios, las costumbres, el héroe y los demás personajes y la intervención de las deidades), las partes cuantitativas necesarias (título, proposición, invocación, y narración) y las no necesarias (dedicación y epílogo), las cualidades de la narración (admirable, verosímil, agradable, con duración de un

¹⁷² Ibídem., cit., p.24.

¹⁷³ Minurto, Sebastián, *L'arte poética*, [en línea], Nápoli, Stamperiria Classici Latini, 1860 (primera edición de 1564), (fecha de publicación desconocida), Formato PDF, Disponible en Internet: <https://books.google.es/books?id=Im5PsLDpFJoC&pg=PA53&dq=minurto+lárte+poetica&hl/>, p. 6. [última visita 19-09-2014].

¹⁷⁴ García Berrio, A., *Los géneros literarios*, cit., p. 114.

¹⁷⁵ López Pinciano, Alonso, *Philosophía antigua poética*, 1596, en Gallardo Paúls, “Sobre épica”, cit.

año, y en orden natural o artificial), las cualidades de la sentencia (pensamientos o reflexiones doctrinales) y de la locución¹⁷⁶.

Pero este intento descriptivo ni siquiera se ajusta al modelo paradigmático, es decir, a las obras atribuidas a Homero que, de hecho, muestran diferencias estructurales destacables entre sí. En cuanto al tema que nos ocupa, sí resulta interesante la incorporación al canon épico en las teorías clasicistas de nuevas formas literarias surgidas en las literaturas nacionales; que bien pueden considerarse en muchos aspectos como precursoras de algunos de los más importantes elementos estéticos de nuestra narrativa de mundos imaginarios, como los cantares de gesta o libros de caballerías.

Los ilustrados del Pre-romanticismo comienzan a mostrarse contrarios al concepto de universalidad de los géneros, que habían sostenido sus antecesores neoclásicos con tanta insistencia. Para ellos, como apuntan Rene Wellek y Austin Warren: “la teoría clásica no explica ni expone ni defiende la Teoría de los géneros ni el funcionamiento de su diferenciación”¹⁷⁷.

A esta nueva visión, enfrentada al inmovilismo que caracteriza la teoría clásica, hay que añadir el influjo del desarrollo de la ciencia biológica y de la teoría de la evolución de las especies, que a mediados del siglo XVIII produjo una fuerte tendencia de asimilación por parte de estudios literarios que desembocó en el esbozo de una teoría e historia evolutiva de los géneros. Uno de los ejemplos más destacados de esta concepción evolucionista de los géneros literarios lo encontramos en el “Prefacio” a *Cromwell* de Víctor Hugo, que podemos considerar una especie de manifiesto romántico, y en el cual los géneros literarios son identificados con diferentes edades de la evolución de la civilización y la literatura. La lírica se corresponde, según Víctor Hugo, con la edad más primitiva de la humanidad y se relaciona con el antiguo testamento; la segunda etapa viene representada por la épica y el autor paradigmático es Homero; y la tercera etapa es la dramática, que simboliza la madurez y viene representada por el cristianismo y por Shakespeare. García Berrio dice al respecto:

¹⁷⁶ Luzán, Ignacio de, *Poética*, libro IV, 1737, en Gallardo Paúls, “Sobre épica”...

¹⁷⁷ Wellek, René; y Warren, Austin, *Historia de la crítica moderna*, 1965; en García Berrio, *Los géneros literarios*, cit., p. 118.

*Aparte de lo ingenuo que pueda parecer tal esquema, son muy interesantes las observaciones de Hugo acerca de otros géneros como la parodia, forma revolucionaria según él, pues, en su opinión, de la fusión de lo grotesco y lo sublime nace la modernidad.*¹⁷⁸

Debemos tener muy en cuenta esta última afirmación de Víctor Hugo, apuntada por García Berrio, ya que esa fusión romántica de lo grotesco y lo sublime que da origen a la modernidad existe ya, en realidad, en la epopeya y es uno de los rasgos esenciales del mito (como señalamos al hablar de las afirmaciones de Walter Ong en el capítulo anterior). Está en el cíclope Polifemo, criatura a un tiempo colosal y monstruosa; está en la Gorgona medusa, en héroes como Aquiles e incluso en los dioses como por ejemplo Hefestos o Hades. Podríamos considerar que la unión de lo sublime y lo monstruoso es la propia esencia de la epopeya; no sólo en cuanto a la configuración del elemento fantástico, sino en términos generales: en la epopeya confluyen siempre, por ejemplo, la gloria y la fatalidad, y la mayoría de las veces ambas forman parte de la misma unidad. Dando un paso más, esta reflexión nos lleva a analizar la narrativa de mundos imaginarios en los mismos términos. Esta literatura nace, como dijimos en el apartado anterior, de una reacción romántica; y su gestación está imbuida de ese espíritu de fusión de lo monstruoso y lo sublime que dará nacimiento a dragones, demonios de sombra y fuego, y héroes contradictorios como el emperador brujo Elric de Melniboné o el caballero Jaime Lannister.

Hablaremos de todo esto más adelante, ahora debemos continuar nuestro recorrido por las reflexiones acerca de la épica y los géneros literarios a lo largo de la historia. Volviendo al Romanticismo, Goethe definió la épica como la poesía que narra, Schleiermacher como una poesía plástica centrada en la objetividad de la imagen. Luckács retorna a la contraposición con el drama para definir la épica, aunque introduce la novedad de interpretar estas diferencias desde criterios de voluntad expresiva¹⁷⁹:

¹⁷⁸ García Berrio, *Los géneros literarios*, cit., p. 119.

¹⁷⁹ Gallardo Paúls, “Sobre épica”, cit.

La narrativa, y por tanto la epopeya, se define por la voluntad de configurar la totalidad extensiva de la vida, y el drama, la totalidad intensiva de la esencialidad (in-tensiva en el sentido de la “tensión”, a lo que se opone la reproducción de la totalidad ex-tensiva de la vida: la narración es mimesis del fenómeno real, de lo objetivo tal y como se nos muestra en la vida).¹⁸⁰

Como sabemos, el Romanticismo supone una auténtica revolución en el pensamiento estético, y un replanteamiento de los conceptos clásicos que habían sido aceptados como verdades inamovibles durante siglos (a excepción casi exclusiva del Barroco con ejemplos como *El arte nuevo de hacer comedias* de Lope de Vega). El propio concepto de arte se alejará de la mera representación mimética de la “realidad objetiva” planteado por Platón. Hegel lo define en términos muy diferentes:

El objetivo de todo arte consiste en ofrecer a nuestra intuición, en revelar a nuestra alma, en hacer accesible a nuestra representación la identidad, realizada por el espíritu, de lo eterno, de lo divino, de lo verdadero en sí y para sí a través de sus manifestaciones reales y de sus formas concretas.¹⁸¹

En el Romanticismo se abren posibilidades expresivas vedadas durante siglos y el poeta resurge como un auténtico subcreador. Los autores recuperan la posibilidad de crear, de expresar su mundo interior, sus sentimientos y motivaciones, su propio “mundo de las ideas”. Durante siglos el arte había tenido meramente una función mimética esclavo de la imitación de la “realidad empírica” o de la imitación de las obras y cánones clásicos (tenemos que volver a situar al Barroco en muchos aspectos como excepción, sirvanos como ejemplo el citado *Arte nuevo de hacer comedias* de Lope de Vega).

Hegel considera la épica como poesía objetiva, y añade que el retroceso de las consideraciones subjetivas del poeta determina el desarrollo lineal y continuo del texto épico. Según él, las características que definen los poemas

¹⁸⁰ Luckács, Georg, *Die Theorie des Romans. Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen der grossen Epik*, en *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft*, 1916, p. 238.

¹⁸¹ Hegel, G.W.F., *Vorlesungen über die Aesthetik*, 1917-1921; en García Berrio, *Los géneros literarios*, cit., p. 123.

objetivos son, en primer lugar, la concreción individual del protagonista de la acción, “lo espiritual concreto en figura individual” que traduce el espíritu colectivo de una nación formulado como conciencia ingenua. En segundo lugar, el conflicto como génesis de la narración, que revela entre nosotros la condición épica universal de un pueblo”. Y en tercer lugar, la linealidad progresiva de la narración, demorada por el autor con matices focalizadores sobre detalles fuera del tiempo¹⁸². Para Hegel, por tanto, a la luz de las dos primeras premisas, la condición heroica tanto del héroe como del tiempo que este vive es la esencia de la épica, y es una esencia totalizadora que; como veremos más adelante, muchos críticos considerarán que tiene su continuidad en la novela.

La clasificación de Hegel¹⁸³ resulta imprescindible a la hora de construir una poética histórica, a pesar de haber sido poco considerada por cierta parte de la crítica moderna. En lo que se refiere a la epopeya, traza una línea semejante a la que nosotros proponemos en el presente trabajo, que va desde la epopeya antigua (que Hegel divide en oriental, clásica o grecolatina y románica) hasta la época moderna o prosaica, en la que distingue lo que denomina epopeya-idilio (*Hermann y Dorotea* de Goethe) y las formas narrativas en prosa (novela, novela corta y cuento), categoría en la que se enmarcaría nuestra narrativa de mundos épicos imaginarios desde un punto de vista formal. A pesar de ello, debemos advertir, así lo hace García Berrio, que por más razonable y justificada que pueda parecer, la iniciativa de Hegel no deja de resultar menos problemática que la teoría clásica:

(...) solo como punto de partida elemental se pueden aceptar (...) los conocidos resúmenes del pensamiento hegeliano sobre los géneros como dialéctica lineal entre subjetividad lírica y objetividad épica de la representación, sintetizadas —de forma, por cierto, nunca bien explicada— en la dramática. Como la propia Käte Hamburger censuró, las oposiciones simplistas entre lo subjetivo y lo objetivo son efectivamente un mal remedio para considerar o clasificar productos tan complejos de la subjetividad referencial como

¹⁸² Hegel, *Lecciones de estética*, en García Berrio, Antonio, *Los géneros literarios*, cit. p.37.

¹⁸³ Hegel, *Vorlesungen über die Aesthetik*, 1917-1921; en García Berrio, *Los géneros literarios*, cit., p. 124.

*son las obras de arte. (...) Una revisión atenta del texto de Hegel previene de que la contraposición rotunda e inmatizada entre lo subjetivo y lo objetivo no es una interpretación correcta, y sobre todo contra los términos en que, a veces, suele simplificarse la cuestión.*¹⁸⁴

La teoría hegeliana, aunque basada, como hemos visto, en criterios radicalmente diferentes, mantiene la condición tripartita de los géneros naturales. García Berrio opina que esta no debe considerarse como “el mantenimiento de un capricho o superstición numérica convencionalizada por la tradición, sino el resultado natural del despliegue dialéctico a partir de una polaridad dual”. Para él, esta limitación o condición cerrada del número de clases resultantes es la manifestación de la condición natural y necesaria de las divisiones genéricas¹⁸⁵. Alfonso Martín también considera que las divisiones ternarias no son un simple capricho arbitrario y explica que esto queda patente al advertir la tendencia generalizada de las clasificaciones genéricas a lo largo de la historia. La “magia” del número tres —dice—, “tan característica en la Edad Media, representa el reflejo indudable del entendimiento subyacente de la literatura como forma de expresión de las relaciones posibles entre identidad y alteridad. Esto es, de la representación del propio mundo del poeta, del intento de representación de la alteridad a través de los mundos de los personajes, o de la tercera posibilidad de expresión conjunta de ambos tipos de representación”¹⁸⁶, (nos referiremos al sistema de clasificación y a las categorías de representación de Alfonso Martín con más detalle un poco más adelante).

En mi opinión, sin embargo, no hay una razón que concluya la “condición natural y necesaria” de una división tripartita de los modos de expresión básicos de la literatura o “géneros naturales”. El criterio de la teoría clásica basado en el modo de representación de la mimesis empleado por el autor sirve para establecer tan sólo dos categorías: una de estas dos categorías es la poesía, en la que el receptor actualiza el contenido a partir de las palabras del

¹⁸⁴ García Berrio, A., *Los géneros literarios*, cit., p. 34.

¹⁸⁵ *Ibíd.*, p. 59.

¹⁸⁶ Martín Jiménez, Alfonso, *Mundos del texto y géneros literarios*, Coruña, Universidade da Coruña, 1993, pp. 39 y 40.

poeta (ya sean estas escuchadas o leídas) y la otra categoría es la dramática, en la que el contenido textual (considerando también aquí que una construcción oral es un texto) es actualizado por actores, ya sean éstos personas u objetos, decorados, ilustraciones, etc.

Esta última forma queda —siempre en mi opinión— fuera de la poesía, pues aunque parte de un texto literario o poético, lo hace de la misma forma que pueden hacerlo una danza, un cómic o una película cinematográfica; es decir, en un segundo proceso de intensionalización realizado no directamente a partir del texto sino de otra manifestación artística. La otra forma, la actualizada por el receptor directamente a partir de la voz de un poeta (insisto al respecto en que no importa si esta voz es oída o leída) es la poesía o literatura.

Considero, como Aristóteles que no es relevante el hecho de que la narración contenga la voz de los personajes, es decir, que los diálogos por sí solos, sin ser estos actualizados por medio de actores, no hacen de la narración un fenómeno mixto. Los géneros poéticos, por tanto, representan el contenido referencial por medio de la palabra de un narrador, parte de este contenido (o todo él) son acciones, entre las que se cuentan las palabras que el narrador pone en boca de los personajes, y no considero que el hecho de que estas palabras sean reproducidas en forma de diálogo o en estilo indirecto marque una diferencia categórica.

Desde esta perspectiva, la teoría hegeliana, que diferencia los géneros naturales sobre la base del criterio de objetividad y subjetividad basado —como señala Alfonso Martín¹⁸⁷— en la relación dialéctica entre sujeto y objeto de cara a establecer un nuevo sistema tripartito en el que la lírica por fin aparece claramente definida ofrece, según creo, un criterio más adecuado para establecer dentro de la poesía dos nuevas categorías, que corresponderían a la narrativa o épica (como género objetivo) y a la lírica (como género subjetivo).

Siguiendo con la teoría romántica hegeliana, y atendiendo a la dialéctica entre objetividad y subjetividad en la épica y la lírica, resultan muy interesantes los planteamientos de algunos críticos modernos entre los que debemos

¹⁸⁷ Martín, Alfonso, *Literatura y ficción*, cit., p. 22.

destacar a Emil Staiger¹⁸⁸. Él divide el proceso de creación poética en tres fases, y reserva la segunda para la épica. En esta segunda fase, el poeta épico contempla, y goza de la contemplación. Luego, el poeta retiene lo contemplado “en su cabeza durante el mayor tiempo posible y después nos invita a ese disfrute en innumerables facetas; produce una representación, y al hacerlo crea objetos, los cuales son situados en una perspectiva que sólo puede ser el presente del observador”¹⁸⁹. El poeta épico se sirve de la memoria, no representa subjetivamente lo percibido en la contemplación, sino que lo macera en su interior, alejando el objeto tanto en el tiempo como en el espacio, y sólo lo actualiza cuando lo sitúa ante nuestros ojos. Fijar los sucesos del pasado en el presente es la respuesta del poeta épico a la necesidad de enfrentarse a la fugacidad vital. En esa necesidad se sustenta, para Staiger, la preocupación del poeta épico por el pasado, una necesidad que le distancia irremisiblemente del poeta lírico¹⁹⁰.

Javier Rodríguez Pequeño dice que, según Staiger, “el poeta no participa de la poesía épica, y de ese modo se aleja de los objetos, aunque su presencia, en forma de narrador, se percibe siempre. Para él, la épica es objetiva y exterior, frente, por ejemplo, a la lírica que es subjetiva e interior. La esencia de lo épico es lo intuitivo, de lo lírico lo emocional, y de lo dramático lo lógico”¹⁹¹. Sin embargo, estas esencias no son características absolutas de uno u otro género, sino que se dan en mayor o menor medida en los tres. Existe una relación entre la épica y lo épico, de la misma forma que lo hay entre la lírica y lo lírico o el drama y lo dramático; sin embargo, esto no implica que exista una literatura puramente épica, ni que lo épico se dé exclusivamente en la épica. La épica sin vivencias líricas sería un mero catálogo de cosas anodinas. Para Staiger todos los géneros poéticos participan en cualquier tipo

¹⁸⁸ Staiger, Emil, *Conceptos fundamentales de poética*, 1946, en Gallardo Paúls, “Sobre épica”, cit.

¹⁸⁹ Ibídem, p. 47.

¹⁹⁰ Rodríguez Pequeño, J., *Géneros literarios*, cit., p. 47.

¹⁹¹ Staiger, *Conceptos fundamentales de poética*, cit., en ibídem.

de poesía realmente auténtica. El predominio de uno u otro estilo hace que consideremos una obra épica, lírica o dramática.¹⁹²

Elena Gallardo opina que Staiger asimila la épica a la representación, la cual permite explicar las características temáticas y formales del género. En su opinión, algunas características de la épica se explican por ese modo de ser “de lo épico”¹⁹³. Homero y sus poemas se han considerado siempre el prototipo del mundo épico, “la esencia de lo épico”. Según Staiger, para quien, después de Homero no es posible una historia de la épica, sino sólo imitaciones: después de la *Iliada* y la *Odisea*, “la ingenuidad de la existencia épica aparece destruida”¹⁹⁴. La épica se asimila a la representación a partir de aspectos que se concretan en determinadas propiedades textuales, propiedades que se explican por el modo de ser de “lo épico”, como:

—*La memoria de los hechos del pasado implica una dignificación y una leyenda que responden a una actitud de la épica representadora y que trata de vencer la fugacidad de la vida.*

—*Las fórmulas estereotipadas y los epítetos épicos son un reflejo de la necesidad de acentuar la propia identidad.*

—*La objetividad y la claridad del lenguaje épico, o la relación del arte épico con el arte figurativo.*¹⁹⁵

Es cierto que estas características definen formalmente “lo épico”, pero la lectura de Staiger, o su explicación sobre estas propiedades textuales resulta, en nuestra opinión, desorientada, al no tener en cuenta que en realidad responden, como explica Walter Ong a la configuración oral de dichos textos. Ong explica cómo las dificultades de memorización de grandes textos orales configuró un sistema sintáctico determinado por necesidades mnemotécnicas. Las fórmulas estereotipadas aludidas por Staiger, en opinión de Ong:

¹⁹² Staiger, Emil, *Conceptos fundamentales de poética*, cit., p. 124

¹⁹³ Ibídem en Gallardo Paúls, Helena, “El concepto de los géneros literarios”, [en línea], *Peri Poietikes*, (09-04-2011), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://peripoetikes.hiphoteses.org/377>, [última visita 19-01-2015].

¹⁹⁴ Ibídem.

¹⁹⁵ Ibídem.

*...ayudan a aplicar el discurso rítmico y también sirven de recurso mnemotécnico por derecho propio, como expresiones fijas que circulan de boca en boca y de oído en oído. (...) Cuanto más complicado sea el pensamiento modelado oralmente, más probable será que lo caractericen expresiones fijas empleadas hábilmente. Esto es común en todo el mundo para las culturas orales en general, desde la Grecia homérica hasta las de la actualidad.*¹⁹⁶

Otros intentos de clasificación de los géneros naturales son, por ejemplo, el de Roman Jakobson, que en su artículo *Lingüística y poética*¹⁹⁷ relaciona los géneros literarios con las personas gramaticales y las funciones del lenguaje, y considera que épica es la expresión de la tercera persona y la función representativa del lenguaje; o el de Ernst Cassirer¹⁹⁸ que también hace definiciones de los géneros como tipos fundamentales, relacionando la épica con la expresión intuitiva, la lírica con la expresión sensorial y el drama con la conceptual.

Alfonso Martín desarrolla un sistema que, del mismo modo que las categorías platónicas, es —o pretende ser— a la vez limitado y capaz de incluir la totalidad de las formas literarias de expresión pero, además, sumando las virtudes del sistema propuesto por Hegel, dar cuenta adecuadamente de su naturaleza referencial. Para ello —afirma—, es necesario asumir que “las posibilidades totales de expresión pasan por la representación de la identidad del autor, por la representación del universo de los personajes, o por la representación conjunta del autor y de los personajes”¹⁹⁹.

Para ello establece un criterio basado en la que considera la elección esencial del autor: la representación de su propia identidad o la creación de un mundo exterior poblado de personajes. Las nuevas categorías propuestas por Alfonso Martín se constituyen, al igual que los modos de enunciación platónicos, “en torno a la representación de los polos antropológicos y

¹⁹⁶ Ong, Walter J., *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*, 1982. , p.5.

¹⁹⁷ Jakobson, Roman, *Lingüística y poética*, Barcelona, Seix Barral, 1978.

¹⁹⁸ Cassirer, Ernst, *Filosofía de las formas simbólicas*, México, Fondo de Cultura económica, 1964.

¹⁹⁹ p. 34

universales de la propia *identidad* (autor) o de la *alteridad* (universo de los personajes)²⁰⁰.

Es posible definir el mundo de los personajes como aquel en el que se representan personajes que forman parte del mundo real (en conformidad con el modelo de mundo tipo I^H) o personajes que pueblan un universo ficcional (regido por un modelo de mundo de tipo II o de tipo III). Los hechos que protagonizan los personajes pueden ser narrados o representados mediante los enunciados de los propios personajes (...). Los submundos reales efectivos de los personajes (reales o ficcionales) pueden adquirir cierto desarrollo (...) o estar escasamente desarrollados, limitándose a la simple mención de la existencia de un personaje.

Por lo que respecta al mundo del autor, es preciso tener en cuenta la distinción establecida por la teoría de los mundos posibles (...) entre el submundo real efectivo, en el que se sitúan los sucesos realmente acaecidos a los personajes, y los submundos imaginarios, que recogen sus procesos mentales (submundos conocido, fingido, deseado, temido, imaginado, creído, soñado...). Y al relacionar estas categorías con los componentes básicos del modelo textual propuesto, vemos que el mundo de los personajes consta o puede constar tanto de los submundos reales efectivos como de los submundos imaginarios de los personajes, mientras que el mundo del autor y el mundo del autor inserto se componen fundamentalmente de submundos imaginarios²⁰¹.

Aunque su sistema sigue siendo dialéctico y tripartito, la clasificación de Alfonso Martín establece cuatro géneros poéticos frente a los tres considerados tradicionalmente, incluyendo el género argumentativo junto a la lírica (o poesía) como los géneros en los que prevalece el mundo del autor frente al mundo de los personajes. Las categorías que se desarrollan principalmente en el mundo de los personajes son la narración y el drama²⁰². Estos dos últimos —Observa Alfonso Martín—, han sido percibidos siempre como literarios, sin embargo, los que desarrollan el mundo del autor (lírico y argumentativo) han experimentado un largo proceso histórico hasta ser admitidos como tales²⁰³.

²⁰⁰ Martín Jiménez, Alfonso, *Literatura y ficción*, cit., p. 35

²⁰¹ *Ibídem*, pp. 160 y 161.

²⁰² *Ibídem*, p. 150 (tabla).

²⁰³ *Ibídem*, p. 163

Concluyendo, para Alfonso Martín —aunque en rigor muchos de sus textos desarrollan conjuntamente el mundo de los personajes y el mundo del autor— la lírica y la argumentación, en sus muchas y variadas manifestaciones, se pueden incluir básicamente en el mundo del autor; y la narrativa y el drama en el de los personajes²⁰⁴.

Además afirma que hay géneros, o tipos de obras poéticas, ficcionales y no ficcionales; y que hay obras que son parcialmente ficcionales y parcialmente no ficcionales. Tanto el drama como la narración —género o categoría en el que, evidentemente, se incluirían tanto la épica tradicional como la moderna narrativa de mundos imaginarios— se insertan dentro de los tipos de obra poética que desarrollan esencialmente el mundo de los personajes, y su caracterización particular como obra ficcional o no ficcional depende de si el mundo de los personajes en el que esta se desarrolla está regido por un tipo de mundo I (que caracterizaría la obra como no ficcional) o, por el contrario lo está por un tipo de mundo II o III (que la caracterizaría como ficcional). Este último tipo de mundo rige las ficciones del género al que se dedica el presente estudio²⁰⁵.

Antes de avanzar y entrar en el terreno de los géneros históricos, y para sentar las bases de lo dicho hasta aquí al respecto, considero oportuno acudir al siguiente fragmento de García Berrio que nos ofrece una perspectiva muy ilustrativa para resumir la historia de la Teoría de los géneros:

La historia de la teoría genérica en Occidente puede dividirse en dos grandes etapas, según el criterio conceptual que se ha venido utilizado para clasificar los géneros literarios. La primera etapa, que podemos llamar clásica, se basa en un criterio de orden formal-expresivo. La segunda etapa, identificable con el romanticismo y los comienzos de la modernidad, parte de un criterio histórico-referencial. Como esbozo de esta segunda etapa y síntesis de las dos al mismo tiempo, podría entenderse una tercera etapa, ya en el siglo XX. Cada uno de estos periodos está vinculado a la actividad

²⁰⁴ Ibídem, p. 161.

²⁰⁵ Ibídem, p. 150.

*especulativa de un gran pensador: Aristóteles, Hegel y Bajtín respectivamente.*²⁰⁶

Como advierte García Berrio, siguiendo a René Wellek y Austin Warren²⁰⁷, al interesarnos por la teoría de los géneros debemos tener cuidado de no confundir las diferencias distintivas entre la teoría clásica y la moderna. La primera es reguladora y preceptiva; no sólo establece diferencias entre los géneros, sino que impone la consideración de que estos deben mantenerse separados, sin mezclarse. La teoría moderna, sin embargo, es claramente descriptiva, y no limita el número de géneros existentes ni prescribe reglas a los autores, sino que supone que los géneros tradicionales deben mezclarse para producir otros nuevos.

La relación entre los géneros naturales y los géneros históricos va más allá de cuestiones genéticas, tengamos en cuenta que los primeros se articulan en textos concretos gracias a los segundos. Es decir, el género épico se articula en un texto individual como epopeya o novela. De hecho, toda teorización sobre los géneros naturales nace necesariamente de la observación y el estudio de textos concretos que pertenecen a un género de esta segunda categoría. Un género natural es un concepto abstracto, un marco cuya concreción en un texto depende de la comparación con un modelo que siempre vendrá representado por otro texto (o al menos un conjunto de características comunes a varios textos). Jean Marie Schaeffer considera que la conciencia sobre las reglas genéricas forma parte del “horizonte de expectativas” con el que se aborda la lectura de una obra, que se supone construida, entre otros principios, según una red de preceptos y normas constitutivas del ideal natural e histórico del género²⁰⁸. García Berrio lo explica del siguiente modo:

Creemos que si se asimila la consideración más restrictivamente expresivo comunicativa del género natural, que es a nuestro juicio la más realista y la mejor constatada por las

²⁰⁶ García Berrio, *Los géneros literarios*, cit., p. 93.

²⁰⁷ Wellek, *Historia de la crítica moderna*; en *Ibíd.*, p. 89.

²⁰⁸ Schaeffer, Jean Marie, *Del texto al género, notas sobre la problemática genérica*, 1983; en García Berrio, *Los géneros literarios*, pp. 54 y 55.

*descripciones históricas, aparece clara la condición decisiva de las reglas de género como proposiciones poéticas altamente productivas en el proceso de la comunicación literaria. Al tiempo que se descubre que su entidad es solamente la de la parte — técnico expresiva, poética y retórica— al todo general en la consideración integral del horizonte de expectativas. Que el conjunto de los demás formantes de este compongan o no el total de las reglas y presupuestos que constituyen el género histórico, dependerá en tal caso del grado de implicación y de amplitud que cada crítico o historiador quiera atribuirle al género en su condición histórica.*²⁰⁹

Las tipologías que tratan de organizar las diversas manifestaciones del género narrativo son muy variadas desde Aristóteles, aunque sigue resultando complejo clasificar las distintas formas épicas. Podemos tomar ejemplos de muy diversa índole: en 1948 W. Kayser diferencia epopeya de acontecimiento, de personaje y de espacio, representadas por *La Ilíada*, *La Odisea* y *La Divina Comedia*²¹⁰; Rafael Lapesa hace también una clasificación de los diversos géneros épicos, un acercamiento a los géneros históricos enmarcados en la épica, que establece basándose en la observación de las diferentes formas de narrar en verso a lo largo de la historia de la literatura occidental:

—*Epopeyas tradicionales (india, griega, germánica, francesa, castellana).*

—*Romances y sus distintas clases (tradicional, artístico, popular).*

—*Poemas épicos cultos (heroicos y caballerescos, religiosos, alegóricos, filosóficos).*

—*Poemas épicos menores (de mitología greco-latina, inspirados en la vida diaria, leyenda, balada, poema épico burlesco).*

—*Poemas épico-didácticos (poema didáctico, poesía gnómica, fábula o apólogo).*²¹¹

²⁰⁹ García Berrio, *Los géneros literarios*, cit., pp. 57 y 58.

²¹⁰ Kayser, W., *Interpretación y análisis de la obra literaria*, 1948.

²¹¹ Lapesa, Rafael, *Introducción a los estudios literarios* en Domínguez Caparrós, José, *Introducción a la teoría literaria*, Editorial Universitaria Ramón Areces, 2009, p. 130.

Lapesa²¹² establece, además, las características estructurales del poema épico. Aunque todas las características de la lista son relevantes para el tema que nos ocupa y, si dejamos a un lado las cuestiones relativas a los cantos y la versificación, podemos considerar que estas mantienen a grandes rasgos vigencia en nuestra literatura de mundos épicos imaginarios; es en el último punto donde debemos centrar nuestra atención, ya que Rafael Lapesa considera que el elemento maravilloso es una característica estructural de la epopeya, es decir, un rasgo intrínseco del género. Las características que él enumera son: la acción o fábula (con sus partes: exposición, nudo y desenlace), las acciones episódicas o secundarias, la presencia de un protagonista y un antagonista, las partes cuantitativas del poema (la proposición, invocación, comienzo, narración y división en cantos), la versificación y la intervención sobrenatural o maravillosa.

Marie Laure Ryan considera que cada género responde a un único conjunto de reglas, pero que a su vez, puede compartir reglas distintivas con otros géneros. En su opinión, los géneros no son tipos de significados ni actos comunicativos concretos, y tampoco conjuntos de rasgos formales, sino una combinación de requisitos referentes a varios de estos ámbitos. Javier Rodríguez Pequeño explica que de esta forma “cuando este conjunto de reglas de diversa índole se ve ampliado con uno o más requisitos surge un género nuevo, un subgénero del anterior. Algo parecido opina Fernando Lázaro Carreter, para quien todo género nace siempre de la superación del límite de otro género²¹³.

El pensamiento moderno ha generado no pocas críticas contra la Teoría de los géneros a partir del Romanticismo, podemos destacar entre ellas la de Benedetto Croce²¹⁴. Para él cuya teoría vuelca su atención en la personalidad creadora y la individualidad, la poesía es expresión de la intuición y la obra poética es por tanto una entidad única e irracional que no puede ser agrupada bajo el marco de un conjunto de reglas que en ningún caso explican su

²¹² Lapesa, Rafael, *Introducción a los estudios literarios*, cit., 1964.

²¹³ Rodríguez Pequeño, J., *Géneros literarios*, cit., p. 39.

²¹⁴ Benedetto, Croce, *La poesía*, Bari, Laterza, 1963, pp. 185 y ss.

individualidad ni su naturaleza intuitiva²¹⁵. Desde una perspectiva idealista como la de Croce la forma lógica o científica anula a la forma estética y concede a los géneros el protagonismo que pertenece a la obra. Considera absurdo incluir una obra en un género porque se atenga a las leyes de este, ya que:

*(...) toda verdadera obra de arte a violado un género establecido, viniendo así a desbarajustar las ideas de los críticos, los cuales se han visto obligados a ampliar el género, sin poder evitar que el género así ampliado parezca demasiado estrecho a consecuencia del nacimiento de nuevas obras de arte, seguidas, como es natural, de nuevos escándalos, nuevos desbarajustes y nuevas ampliaciones.*²¹⁶

Es evidente que las grandes obras de la literatura universal lo son porque destacaron por encima de los límites establecidos por los géneros, y que precisamente en esta ruptura con los cánones parece estar en el origen mismo de la gestación de nuevos géneros. Ya hemos hablado, por ejemplo, de *El Lazarillo*, que da origen a la novela picaresca generando nuevos esquemas en la narrativa de su tiempo, o del *Quijote* como punto de partida de la novela moderna, o de *El señor de los anillos*, en el caso de la narrativa de mundos épicos imaginarios (aunque, si bien, esta última obra representa el modelo paradigmático, *La serpiente de Uróboros*, es —como veremos en su momento— la obra inaugural del género). De hecho, parece que la teoría de Croce —a pesar de nacer como crítica a la teoría de los géneros— se ajusta bien al proceso natural de gestación de nuevos géneros literarios, e incluso sirve para explicar por qué aquellos géneros en los que no se produce una renovación sufren un progresivo agotamiento y desaparecen. Las teorías del crítico de Benedetto Croce fueron muy bien acogidas en España por Miguel de Unamuno, que también mostraba poco favor por las clasificaciones de géneros.

La postura contraria y descalificadora de los géneros no es exclusiva de Croce o de Unamuno, son muchos los autores que se oponen al esquematismo simplificador y los prejuicios doctrinarios que crean en los lectores. El Formalismo ruso, sin embargo, reaccionó contra la teoría de Croce. Aunque

²¹⁵ Ibídem.

²¹⁶ Benedetto, Croce, *Estética*, vol. I, p. 121.

sus estudios se centran también en la obra literaria, lo hacen desde una perspectiva lingüística formal que aborda los géneros como clases de textos y afirma que la obra literaria entra en relación con el sistema literario mediante el género²¹⁷. Según Mercedes Rodríguez Pequeño, el criterio elegido por el Formalismo ruso es el de los procedimientos empleados en la organización de la obra, que acaban convirtiéndose en características definitorias del género²¹⁸.

También García Berrio se opone a Croce, para él el hecho de que un autor destaque como un excepcional narrador (toma como ejemplo a Cervantes) e incluso creador de un nuevo género como es la novela moderna, pero sólo resulte “un apreciable autor de poemas y dramas”²¹⁹, es evidencia de la existencia de una verdadera naturaleza genérica.

Pero en nuestra opinión este argumento carece de la suficiente solidez. En primer lugar, por el hecho de que un autor destaque en una determinada faceta literaria y no en todas no sirve para justificar una división natural y esencial entre dichas facetas. Por ejemplo, Joaquín Sabina ha demostrado ser un excepcional compositor de letras de canciones que ha influido en artistas de todo el mundo, pero solamente se ha mostrado como un “apreciable autor de sonetos” ¿Debemos concluir por ello que las letras de canciones y los sonetos pertenecen a diferentes géneros naturales, o aceptamos que ambas manifestaciones se enmarcan dentro de la lírica? En segundo lugar, creo que el ejemplo empleado por García Berrio es bastante desacertado, puesto que no pocos de los más eminentes cervantistas de nuestro tiempo, como Antonio Rey Hazas, consideran que la condición de Cervantes sólo como un poeta y dramaturgo mediocre o “aceptable” es una conjetura infundada que no se ajusta a la realidad²²⁰.

²¹⁷ Tynjanov, Jurij, *Formalismo e storia letteraria*, Torino, Einaudi, 1973, p. 153.

²¹⁸ Rodríguez Pequeño, Mercedes, *Los formalistas rusos y la teoría de los géneros literarios*, Madrid, Gijón, Júcar, 1991.

²¹⁹ García Berrio, A., *Los géneros literarios*, cit., pp. 87 y 88.

²²⁰ Rey Hazas, Antonio, “Don Quijote considerado como poeta” en *El Quijote desde el siglo XXI*, Madrid, Ediciones del centro de estudios cervantinos, 2005, pp. 109 y ss. Ver también Claube, Joseph M., “La poesía lírica de Cervantes” en *Homenaje a Cervantes*, Madrid, Revista Ínsula, 1947.

En cualquier caso, las ideas de Croce sirven, como hemos dicho, para explicar el surgimiento de nuevos géneros a partir de los existentes, como es el caso tanto de la novela como del resto de los géneros narrativos modernos. Esto es interesante para nuestro estudio, ya que estos nuevos géneros narrativos (principalmente la novela, pero también el cuento o relato corto e incluso el guión televisivo o cinematográfico) son el medio expresivo empleado por la moderna narrativa de mundos épicos imaginarios.

Respecto a la novela, por prestar atención al género literario de mayor importancia y difusión de nuestro tiempo, que es además el más estudiado y discutido desde el siglo XIX por críticos y teóricos, Hegel consideraba que era la verdadera épica de los tiempos modernos. En cierto modo, parece lógico pensar —al menos desde un punto de vista sociológico— que si la novela moderna es el género de la burguesía, y la burguesía es la clase social alrededor de la cual gira el mundo moderno, la novela realmente representa la épica de la modernidad. Aunque se podría argumentar, en sentido contrario, que el sistema moderno burgués representa un modelo social anti-épico incapaz de producir una poesía que —desde el punto de vista del contenido— no sea otra cosa que igualmente anti-épica. Como observamos en el capítulo dedicado a la fantasía y las teorías sobre “lo fantástico”²²¹, esta es la razón principal del surgimiento de las primeras ficciones sobre mundos imaginarios, que suponen una reacción contra el modelo racionalista burgués asentado en el siglo XVIII y un intento de retorno nostálgico a modelos arcaizantes que podemos considerar más afines al ideal épico; como lo son el modelo feudal o el de la antigüedad grecorromana.

En cualquier caso, no resulta difícil asumir que existe una relación entre la novela y la epopeya en lo que se refiere al criterio de clasificación de la poética clásica, es decir, la forma de imitación; tanto si consideramos que la epopeya y la novela pertenecen al modo narrativo (ya he dicho que compartimos esta opinión) como si consideramos que responden al modo mixto. Como en ambas formas de poesía hablan el autor y los personajes (a través de este), la novela se puede observar como un subgénero épico, ya que tanto la épica como la

²²¹ “Fantasía, teorías sobre lo fantástico y ubicación de la épica no mimética al respecto”, cap. 1.2.1. del presente trabajo.

novela son géneros narrativos. Por lo tanto, como afirma Alfonso Martín, no sólo la novela, sino toda la narrativa moderna constituye el desarrollo natural de la épica antigua²²².

La moderna narratología de Genette tiene en consideración las observaciones de la poética clásica acerca de la fábula, de los caracteres o de la estructuración del poema épico. En la misma línea de investigación pero al revés, dice García Berrio, también ha habido intentos de analizar la épica clásica desde la perspectiva de la moderna teoría de la novela. García Berrio nos remite al trabajo de Rodney Delasanta *The epic voice* de 1967 para una mayor profundización en el tema. Los hermanos Schlegel, quienes afirmaban que la novela era el género romántico por excelencia, destacaban entre las características de esta su versatilidad, ya que para ellos se trataba de un género en el que todo tenía cabida. Un género tan adecuado para narrar acontecimientos históricos, como dramas lacrimógenos o hechos maravillosos; en este punto, también debemos considerar las similitudes con la epopeya. El parentesco de la epopeya con la novela es uno de los pilares de la Teoría de los Géneros Literarios.

Pero, como señala García Berrio, la epopeya tradicional y la novela moderna han interesado más a los historiadores como realidades diferenciadas (pérdida progresiva de la expresión versificada, transformación de la calidad “altomimética” de los héroes épicos en normalidad burguesa de los novelescos, etc.) que por las similitudes que comparten sobre el modo de concebir y expresar la mimesis de la realidad objetiva. A pesar de que García Berrio considera que esas condiciones comunes autorizan a considerar a ambas formas como modalidades históricas del mismo género literario²²³. Schelling reconoce para la novela la mayor capacidad globalizadora y el mayor grado de madurez. Para Friedrich Schlegel la novela es el género de géneros, pues da cabida a todo, desde el mito a la ironía pasando por lo romántico y lo trágico. Vaticina por tanto un éxito absoluto para esta inmediato a la superación de los prejuicios acerca de la impureza de géneros²²⁴.

²²² Martín, Alfonso, *Literatura y ficción*, cit., p. 23.

²²³ García Berrio, A., *Los géneros literarios*, cit., p. 59.

²²⁴ *Ibidem.*, p. 121.

*Por más que la historia esté diciendo a gritos desde las novelas geográficas de los griegos hasta las obras de Balzac, que no hay límites para el género novelesco, y que todo cabe en él, porque es la forma libre de la literatura libre, los retóricos, encasillados en sus fórmulas de álgebra estética, siguen lanzando anatemas contra todo atrevimiento que saca las novelas de sus casillas.*²²⁵

Como apunta García Berrio:

*Dada la resistencia del género a cualquier codificación teórica, convendremos en aceptar la oportunidad del término novela polifónica empleado por Mijail Bajtín para el caso de Dostoyevski y que es el resultado de imbricar voces y mundos diversos en el espacio de la novela e incluso en el encuentro de géneros distintos. Pues como afirma Robert, “de la literatura, la novela hace en rigor lo que quiere: nada impide utilizar para sus propios fines la descripción, la narración, el drama, el ensayo, el comentario, el monólogo, el discurso”.*²²⁶

La novela ya es un género conocido en la literatura clásica y medieval, pero sólo ha desempeñado un papel destacado, sólo ha mostrado su verdadero potencial como posible heredera de la epopeya, en la literatura moderna. A este respecto, György Lukács²²⁷ plantea la imposibilidad de una gran épica en verso en la actualidad. Para él, en el verso se pierde la espontaneidad; la novela representa como género la mayor aptitud para expresar en prosa el sufrimiento y la liberación de los personajes de distintas épocas. Lukács escribe: “la novela es la epopeya de un tiempo donde la totalidad extensiva de la vida no está ya dada de una manera inmediata, de un tiempo para el cual la inmanencia del sentido de la vida se ha vuelto problema, pero que, no obstante, no ha dejado de apuntar a la totalidad”²²⁸.

²²⁵ Alas (“Clarín”), Leopoldo, *Del Naturalismo*, 1882, p. 135; en *Ibídem.*, cit., p. 191.

²²⁶ García Berrio, A., *Los géneros literarios*, cit., p. 192.

²²⁷ Lukács, György, *Teoría de la novela*, cit., 1920.

²²⁸ *Ibídem*, cap. III.

Años después, Mijail Bajtín²²⁹ reflexiona a propósito de la novela como género, considera, en primer lugar, que al no ser un género poético como los demás, supone un desequilibrio en la teoría clásica que establece tres géneros arquetípicos (épica, lírica y drama). Llama la atención sobre el personaje, que en la novela no es heroico y, además, no es un todo inmutable, sino que evoluciona. Para Bajtín, como para Hegel, la novela debe convertirse en lo que fue la epopeya para el mundo antiguo. Señala tres particularidades fundamentales de la novela frente a los demás géneros:

—Un estilo tridimensional, caracterizado por la pluralidad lingüística externa (inter-relación entre lenguas diferentes) e interna.

—Una transformación radical de las coordenadas de la representación temporales.

—Una zona nueva de estructuración de la representación literaria, que entra en contacto con el presente, con la contemporaneidad en su aspecto inacabado, frente a la distancia épica respecto al presente.²³⁰

Bajtín señala que, a diferencia de la novela, que tiene como fuente principal la experiencia personal, la epopeya busca su objeto en el “pasado absoluto”, un pasado épico cuya fuente principal es la leyenda nacional, y no una experiencia individual. Bajtín nota que los caracteres de la épica se aprecian también en los otros géneros nobles y acabados de la literatura clásica y medieval, pero están ausentes en la novela.

Desde este punto de vista podríamos considerar que la épica moderna es una forma híbrida en cuanto a sus características o rasgos definitorios entre la epopeya clásica y la novela moderna. En ella sí se aprecian los caracteres de la épica, su objeto es un pasado épico absoluto, más incluso, un pasado inventado (no importa que ese tiempo tenga apariencia futurista, siempre tendrá carácter de pasado); y su fuente es la leyenda (aunque esta sea

²²⁹Bajtín, Mijail, *Teoría y estética de la novela*, 1975.

²³⁰Bajtín, Mijail, *Teoría y estética de la novela*, cit., en Gallardo Paúls, Helena, “El concepto de los géneros literarios”, cit.

también inventada). Al mismo tiempo —a partir del momento en el que otros autores asumen como modelo *El Señor de los Anillos*— en su núcleo late la experiencia personal que da forma a la novela moderna: el viaje de Frodo hacia el Monte del Destino es un viaje épico para salvar el mundo, pero es también un viaje interior. Trataremos este tema con más detenimiento posteriormente²³¹.

Svaton²³² lleva la comparación entre épica y novela más allá de los elementos formales, y considera la novela como un género en cuya constitución hay elementos que continúan las inquietudes propias de la épica, como sería la tendencia de la novela hacia lo problemático del individuo contemporáneo. Para García Berrio, la epopeya y la novela son las dos formas básicas del grupo épico-narrativo, pero advierte que la consideración de la novela como la epopeya de los tiempos modernos es “no poco metafórica” e inexacta. A pesar de considerar el común fondo del que surgen, llama la atención sobre la necesidad de “que una moderna tipología de los géneros debe dejar bien claras las diferencias existentes entre epopeya y novela, y hasta separarlas del mismo grupo”²³³, y acude a la siguiente cita de *Meditaciones del Quijote* de Ortega y Gasset para expresar la idea:

(...) Lo que el lector de la pasada centuria (siglo XIX) buscaba tras el título “novela” no tiene nada que ver con lo que la edad antigua buscaba en la épica. Hacer de esta derivarse en aquella, es cerrarnos el camino para comprender las vicisitudes del género novelesco, dado que por tal entendemos principalmente la evolución literaria que vino a madurar en la novela del siglo XIX. Novela y épica son justamente lo contrario. El tema de la épica es el pasado como tal pasado: háblasenos en ella de un mundo que fue y concluyó, de una edad mítica cuya antigüedad no es del mismo modo un pretérito que lo es cualquier tiempo histórico remoto.²³⁴

²³¹ “Caracterización del héroe en la épica no mimética”, cap. 2.1.2. del presente trabajo.

²³² Svaton, Vladimir, “Lo épico en la novela y el problema de la novela histórica”, *Revista de literatura*, Tomo 51, nº 101, 1989, pp. 5-20.

²³³ García Berrio, A., *Los géneros literarios*, cit., p. 168.

²³⁴ Ortega y Gasset, José, *Meditaciones de don Quijote*, Madrid, Cátedra, 1990 (primera edición de 1914), p. 188.

Podemos considerar cierto, aunque no sin grandes reticencias, que en algunos aspectos la novela pudo representar en el momento histórico en el que Ortega y Gasset escribía este fragmento, la antítesis de la epopeya, pero sólo si consideramos la novela moderna desde una perspectiva muy concreta y limitada, como género histórico definido por unas características determinadas y no de una forma más amplia. Es decir, si como novela entendemos exclusivamente la novela llamada realista y naturalista del siglo XIX y las posteriores primeras experiencias del XX. Sin embargo, incluso así, seguimos encontrando destacables puntos de contacto entre la épica clásica y las novelescas modernas del siglo XIX, un ejemplo —señalado por Alfonso Martín²³⁵— es la escasa presencia de las opiniones del narrador externo a la fábula.

Respecto a la épica moderna, bajo el criterio de Ortega y Gasset quedaría, por supuesto, fuera de la categoría novelesca. Si consideramos, sin embargo, *El señor de los anillos* —obra que representa el modelo para la narrativa de mundos imaginarios— como una novela, debemos manifestarnos en contra de la opinión de Ortega y Gasset. La mayoría de las obras que forman el canon de este género (o si se prefiere, subgénero literario) son consideradas, tanto por la crítica como por la industria literaria, novelas.

A nuestro parecer, la narrativa de mundos épicos imaginarios es un género narrativo moderno derivado de la epopeya de forma directa y no dependiente de la “novela moderna” aunque, inevitablemente, comparte una misma raíz y características con esta (en mayor medida en las obras más actuales como *Canción de hielo y fuego*). Resulta complejo situar genéricamente una forma literaria como la que nos ocupa más allá de considerarla una forma narrativa de carácter épico o una epopeya moderna.

Para enmarcarla como subgénero novelesco debemos definir la novela desde una perspectiva abierta, más amplia. Cualquier acotación de sus características podría dejar fuera de la categoría alguna de las obras que indudablemente pertenecen a la narrativa de mundos épicos imaginarios. Si consideramos, por ejemplo, que un conjunto de relatos o “cantos” no puede clasificarse como novela —aunque en dicho conjunto exista una manifiesta

²³⁵ Martín, Alfonso, *Literatura y ficción*, cit., p. 23.

cohesión estructural— dejaríamos fuera de la categoría el *Silmarillion*, obra a la que Tolkien dedicó toda su vida y que el propio autor tenía en mayor consideración que cualquier otra de sus creaciones (aunque, o precisamente por eso, no llegó a publicarla y la composición que ha llegado a nosotros fue editada por su hijo).

El cuadro de los géneros épico-narrativos que nos presenta García Berrio²³⁶ parte de una distinción formal: en verso, en verso y/o prosa, y en prosa. El principal problema, en nuestra opinión, es que al observar el cuadro nos damos cuenta de que no establece ninguna relación entre los diferentes géneros históricos que parten de una u otra de estas tres categorías salvo la primera conexión, es decir, ser géneros épico-narrativos.

Si bien la epopeya queda situada en el punto de origen de todos los géneros épico-narrativos en verso, la novela parece emanar de la nada, de repente, en la modernidad; sin conexión alguna con los géneros en verso, pero tampoco con la novela corta o la “novella”. Y algo parecido ocurre con el cuento dentro de la categoría mixta. Desentroncar la novela de la epopeya nos plantea un problema irresoluble porque ningún género aparece de la nada. Como hemos visto, la naturaleza filial de la novela respecto a la epopeya es bastante evidente.

En cualquier caso, en lo que a nuestro tema concierne, creo que nadie podría discutir, tras lo hasta aquí dicho, que la narrativa de mundos imaginarios es heredera de la epopeya antigua por línea directa a través de las diferentes manifestaciones históricas del género (el poema épico, el cantar de gesta, etc.). Al mismo tiempo, creo que podemos considerar razonable asumir que el vehículo formal de esta producción literaria no es exclusivamente la novela, ya que abundan los ejemplos de relatos cortos como los citados del *Silmarillion* o las narraciones del héroe Conan.

²³⁶ García Berrio, A., *Los géneros literarios*, cit., p. 171.

2. LA HERENCIA DE LA TRADICIÓN ÉPICA

2.1. El héroe

2.1.1. El Héroe épico

El héroe es el elemento esencial de la épica. La configuración de la epopeya y del universo que esta genera sólo es comprensible a partir de esta figura central. Pero, ¿qué es exactamente un héroe para la tradición épica, y qué representa como símbolo poético esencial? ¿Pervive el héroe épico de la literatura clásica, o algo de su esencia estética, en la moderna narrativa de mundos épicos imaginarios? Así ha de ser, ya que de lo contrario no tendría sentido la denominación de “épica moderna” que proponemos en la presente tesis, pero ¿de qué forma lo hace?

Aquiles, Sigfrido y Roldán se nos presentan en la epopeya griega, alemana y francesa, respectivamente, como “héroes”. Ernst Robert Curtius (a cuyo trabajo recurriré insistentemente en este apartado) nos ofrece un primer acercamiento a la definición del “héroe” que debemos considerar, dice, como un ideal humano del mismo tipo que lo son el santo o el sabio²³⁷. Curtius hace referencia al sistema ético de Scheler, que distingue cinco valores fundamentales en orden descendente: lo santo, los valores espirituales, lo noble, lo útil y lo agradable²³⁸. Si bien es cierto, como el propio Curtius afirma, que es a la Filosofía a la corresponde enumerar todos estos tipos ideales, determinar su origen y definir su axiología; es también obvio que resulta necesario atender a esta cuestión para comprender su significado poético. Scheler establece una correspondencia entre estos cinco valores éticos y cinco “tipos axiológicos” de personas o “modelos ejemplares”: el santo, el genio, el héroe, el espíritu dirigente de la civilización, y el artista del placer.

No todas las civilizaciones antiguas coinciden en situar la nobleza como la virtud esencial del héroe. En la concepción del concepto heroico influyen las

²³⁷ Curtius, Ernst Robert, *Literatura Europea y Edad Media Latina*, vol. I, Madrid, Fondo de Cultura Económica, 1988, p. 242.

²³⁸ Scheler, Max, *Der Formalismus in der Ethik und die materiale Wertethink*, Halle, 1927, p. 609.

diferencias culturales, la configuración social, ética, o religiosa. Alfred Weber en su libro *Kulturgeschichte als Kultursoziologie* explica como afectan estas diferencias a la concepción del héroe en diversas culturas. Dice este autor:

Así, en el antiguo Egipto la capa superior de la sociedad es una clase burocrática de escribas, que abrumba al rey con toda clase de ceremonias, y que se impone también sobre sacerdotes y guerreros. En la vieja china, toda la vida pública depende del conocimiento de los ritos, patrimonio de los hierocráticos mandarines. En la India, el brahmán está entronizado “en el piso más alto de la pagoda de las castas, en una posición de preeminencia realmente extraordinaria, como no la ha tenido ninguna capa social en el mundo”. El antiguo Israel está dominado por la clase sacerdotal, que vela por la tradición. En ninguna de estas culturas predomina el ideal guerrero ni el ethos heroico; en china se le desprecia, en la India los guerreros constituyen la segunda de las castas superiores, y los brahmanes refunden la antigua epopeya heroica. Sólo los griegos poseen una epopeya heroica antigua con visión trágica de la vida. (Más tarde tendrán epopeyas heroicas los persas, los germanos, los celtas y los franceses, una vez despertada la conciencia nacional en estos últimos durante la época de las cruzadas).²³⁹

Existe una conexión directa entre el concepto heroico griego y el medieval europeo (extensible al resto del mediterráneo), que tendrá continuidad —como veremos— en la moderna épica no mimética. Y ese ideal heroico que imbuye nuestra épica está, por consiguiente, como afirman tanto Curtius, como Weber y Scheler, situado en el centro de la cadena de valores éticos enunciada por Scheler, relacionado con “lo noble”. Dice Curtius:

La idea de héroe corresponde al valor vital de lo noble. El héroe es el tipo humano ideal que desde el centro de su ser se proyecta hacia lo noble y hacia la realización de lo noble, esto es, hacia los valores “puros”, no técnicos, y cuya virtud fundamental es la nobleza de cuerpo y alma. (...) La virtud específicamente heroica es el dominio de sí mismo; pero la voluntad del héroe ansía ir más allá de esto: aspira al poder, a la responsabilidad, a la osadía; el héroe puede ser por eso un hombre de estado, un capitán, o, en épocas remotas, un guerrero.²⁴⁰

²³⁹ Weber, Alfred, *Kulturgeschichte als Kultursoziologie*, Leiden, 1935, citado por Curtius, *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., p. 242.

²⁴⁰ Curtius, Ernst Robert, *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., p. 243.

Si bien la virtud de la nobleza corresponde al héroe como “valor vital” y lo define como sujeto ideal o modelo, la aspiración a la nobleza de cuerpo y alma supone un complejo problema de profundas implicaciones filosóficas que actúa como generador poético de la épica. Curtius apunta una importante tensión que amenaza con romper el difícil equilibrio del héroe, la que se produce entre “la virtud específicamente heroica” que nos presenta como “el dominio de sí mismo” y la voluntad de trascender hacia el poder y la responsabilidad, que vendría marcada por la tendencia a la osadía como rasgo heroico.

Esta tensión se manifiesta estéticamente en la epopeya a través de la dialéctica entre la fuerza y la sabiduría. El héroe debe alcanzar el equilibrio entre ambas, pero la fuerza es una virtud unida a la juventud y la inexperiencia que empuja al héroe hacia el orgullo y la cólera, cargando su peso en el plato opuesto de la balanza al que ocupa la sabiduría.

Como afirma Curtius, la cólera de Aquiles es el punto de arranque de la fábula épica de la *Iliada*²⁴¹. Recordemos que es el rencor hacia Agamenón, por la negativa del “rey de reyes” a entregarle a la esclava Briseida, el motivo que lleva al héroe mirmidón a negarse a participar en la lucha junto a los demás héroes aqueos, actitud que se manifiesta en su retirada a las naves y su inacción durante la mayor parte de la contienda, y no es precisamente la razón lo que le devuelve al combate más tarde: “la embajada que le envían no logra hacerlo cambiar de opinión; el dolor por la muerte de Patroclo y el afán de venganza es lo único que lo lleva nuevamente al campo de batalla, donde da muerte a Héctor”²⁴².

La cólera del héroe es el motor de la *Iliada*, pero no sólo de la *Iliada*; sin un héroe encolerizado —dice Curtius— o una divinidad colérica, no hay epopeya. Los ejemplos que ofrece este autor son claramente aceptables: Aquiles, Roldán, el Cid, Hagen, Poseidón en la *Odisea* y Juno en la *Eneida*. Aunque sería adecuado, en nuestra opinión, apuntar aquí la existencia de dos tipos diferentes de epopeya en lo referente a este asunto: aquella cuya acción dramática se desencadena por la cólera del héroe, y aquella en la que lo hace

²⁴¹ Ibídem, pp. 246-248.

²⁴² Ibídem, p. 246.

por la de una divinidad. Existen claros rasgos diferenciadores —como iremos viendo—, que apuntan en este sentido.

No resulta difícil, retornando a Aquiles y la *Iliada*, contemplar la caída de Troya como la última pieza de una trágica cadena de acontecimientos. Curtius considera que esta cadena comienza con el rapto de una mujer —Briseida—, y apunta, aunque no ahonda en el asunto, que también comienzan así los antecedentes de la guerra troyana. En nuestra opinión, resulta de enorme relevancia observar el carácter de esos acontecimientos previos a la guerra, a los que dedicaremos especial atención al estudiar las relaciones entre la epopeya griega y la serie de libros *Canción de hielo y fuego* de G.R.R Martin. Baste por el momento, atendiendo al asunto concreto que nos incumbe ahora, decir que el rapto de Helena de Troya y la consiguiente cólera de su marido, el héroe Menelao, actúa como desencadenante de la trama: es la causa de la guerra.

Se podría argumentar al respecto, que hay habitualmente una mujer en el origen del problema que desencadena la cólera del héroe. Hemos hablado de Briseida y de Helena, pero podríamos hacer una nueva analogía con la épica medieval germánica. Difícilmente encontraremos un ejemplo más revelador que la venganza de Crimilda, tema principal del *Cantar de los Nibelungos*, cuya tragedia comienza con la desafortunada decisión de su hermano, el rey Gunter, de conquistar el amor de la terrible Brunegilda; valiéndose para ello de la ayuda de Sigfrido (que a su vez ha llegado al reino de Gunter para desposar a Crimilda). Entre las dos hermosas reinas —y con la inestimable ayuda del destino— se traza la ruina de todos. Al enfrentarse el orgullo de una al de la otra se provoca el de Gunter y Hagen, y el dominó continúa derribando fichas hasta que el resto de los protagonistas es arrastrado a la tragedia.

Ciertamente, podemos considerar la situación de una mujer hermosa, o de su honra, en el centro mismo de la tragedia como un rasgo estético de la épica, una causa de la cólera del héroe, y de su ruina. No todos los casos son tan evidentes como los dos anteriormente citados, la *Odisea* parece responder, a priori, a fuerzas diferentes. Pertenece al tipo de epopeyas en el que la acción la provoca la cólera de una divinidad y no la de un héroe. Pero, aún en este caso, la trama no escapa absolutamente a la influencia del capricho de la

hermosa ninfa Calipso que retiene a Odiseo en su isla durante siete años impidiendo su regreso a Ítaca. Algo semejante, aunque con muchos matices, ocurre con Eneas y Dido en la *Eneida* (perteneciente a la misma tipología de epopeya). La reina de Cartago retrasa por amor la partida y, por consiguiente, el cumplimiento del destino que Júpiter ha marcado al héroe. Es importante tener en cuenta que el hechizo de amor con el que Cupido ata a Dido es ordenado por otra mujer, aunque en este caso una diosa: Venus. En cualquier caso, estás dos últimas epopeyas, La *Odisea* y la *Eneida*, responden —como hemos dicho— a una configuración diferente a las anteriormente nombradas. Si bien es cierto que la presencia de la figura de una mujer hermosa como origen y desencadenante de la tragedia no es tan evidente en estas epopeyas, también lo es que la tragedia no se cierne finalmente sobre el héroe, que concluye victoriosamente la narración.

Podemos añadir más ejemplos, como el de Heracles y Deyanira, mito en el que podemos encontrar un origen común al de Crimilda y Sigfrido: Deyanira provoca la muerte de Heracles al entregar a este la túnica del centauro Neso con intención de recuperar su amor, de la misma forma que Crimilda revela a Hagen el secreto de la vulnerabilidad de Sigfrido con intención de que el héroe sea protegido.

También se podría alegar, en contra de esta argumentación, la existencia de otros casos, como el de Beowulf, en el que la presencia de la mujer parece carecer de la relevancia suficiente como para ser motor en algún sentido de la trama. Aunque no debemos dejar de señalar que el héroe del poema anglosajón, sí mantiene el rasgo épico de la anteposición de la temeridad a la prudencia, como nos muestra el autor en estas palabras de consejo que coloca en boca de su vasallo, el hijo de Hafdan:

*¡Tú no yerres en esto, oh querido Beowulf,
excelente guerrero! ¡Elige lo bueno,
el eterno provecho! ¡Evita el orgullo,
oh famoso varón!...*²⁴³

²⁴³ Anónimo, *Beowulf y otros poemas anglosajones (siglos VII a-X)*, Edición de Luis Lerate y Jesús Lerate, Madrid, Alianza, 2004; , vv. 1758-1760.

Pero dejemos a un lado, en este asunto, a Beowulf —sobre cuya voluntad heroica forjada en torno al concepto de coraje nórdico hablaremos más adelante—; y volvamos nuestra atención al problema que nos ocupa.

Si bien resultaría sencillo encontrar una explicación al origen de ese fatal protagonismo trágico de la mujer en las obras medievales como el caso del *Cantar de los Nibelungos*, influidas por el cristianismo, debemos preguntarnos qué razones llevaron a los creadores de los mitos en la antigua Grecia a otorgar tan oscuro privilegio a su papel.

Robert Graves, analiza en el prefacio de su indispensable obra, *Los mitos griegos*, la situación antropológico-religiosa de la primitiva Europa (con anterioridad a las colonizaciones helenas). El dibujo que hace Graves de aquella civilización representa una cultura matriarcal dominada por reinas sagradas en la que una gran diosa era el centro del culto:

*La Europa antigua no tenía dioses. La gran diosa era considerada inmortal, inmutable y omnipotente, y el concepto de paternidad no se había incorporado aún al pensamiento religioso. Ella tenía amantes, pero sólo por placer, no para dar un padre a sus hijos. Los varones temían, adoraban y obedecían a la matriarca. El hogar que ella atendía en una cueva o choza era el más primitivo centro social, y la maternidad, el misterio esencial. (...) A juzgar por Hémera en Grecia y Graianne en Irlanda, no sólo la luna, sino también el sol eran símbolos celestiales de la diosa. Sin embargo, en el antiguo mito griego el sol cede prioridad a la luna, la cual inspira un horrible temor supersticioso, no se oscurece al declinar el año y tiene el poder de dar o negar agua a los campos.*²⁴⁴

En opinión de Graves, el tránsito de las sociedades matriarcales hacia las patriarcales comenzó a producirse una vez admitida oficialmente la relación del coito con el parto, lo que permitió que el estatus del hombre en la religión fuera mejorando gradualmente.

Graves afirma que los temas tratados por la mitología griega primitiva se centraban en las cambiantes relaciones entre la reina y sus amantes. Estas relaciones abarcan un proceso de cambios que comienza con los sacrificios anuales o bianuales de dichos amantes, y culminan en la época en la que se compuso la *Iliada* y los reyes se jactaban de “ser mejores que sus padres”,

²⁴⁴ Graves, Robert, *Los mitos griegos*, cit., p. 24.

siendo aquella cultura matriarcal eclipsada por una monarquía masculina ilimitada.²⁴⁵ El proceso no es exclusivo de Europa, y pueden encontrarse, dice Graves, numerosas analogías africanas que ilustran las diferentes etapas del mismo.

Pero centrándonos en el tema que nos ocupa, ¿de qué forma concreta afectó este cambio a la configuración mítica del héroe? En opinión de Graves, buena parte del mito griego es historia político-religiosa, y utilizando este criterio de análisis, pueden explicarse su origen y significado de la siguiente forma:

Belerofonte doma al alado Pegaso y da muerte a la Quimera; Perseo, en una variante de la misma leyenda, vuela por los aires y decapita a la madre de Pegaso, la gorgona Medusa; también Marduk, el héroe babilónico, mata a la monstruosa Tiamat, la diosa del mar. El nombre de Perseo debería deletrearse correctamente Pterseus, "el destructor", que no era, como bien ha sugerido el profesor Kerenyi, una figura arquetípica de la muerte, sino que probablemente representaba a los patriarcales helenos que invadieron Grecia y Asia Menor a comienzos del segundo milenio antes de C. y desafiaron el poder de la triple diosa. Pegaso había sido consagrado a ella porque el caballo con cascos en forma de luna aparecía en las ceremonias de invocación de la lluvia y en los nombramientos de los reyes sagrados (...) Jane Harrison²⁴⁶ ha señalado que Medusa fue en un tiempo la diosa misma, ocultada tras una máscara profiláctica de gorgona: un rostro espantoso para advertir a los profanos de los peligros de violar sus misterios. Perseo decapita a Medusa, es decir, los helenos saquearon los principales templos de la diosa, despojaron a sus sacerdotisas de sus máscaras de gorgonas y se apoderaron de los caballos sagrados. (...) Belerofonte, el doble de Perseo, mata a la Quimera licia, es decir; los helenos anularon el antiguo calendario medusino y lo sustituyeron por otro.²⁴⁷

Si aceptamos esta explicación, el primitivo héroe se forja como un arquetipo guerrero matador de brujas y monstruosas diosas, con el fin de instaurar en la ideología y la religión del territorio conquistado el nuevo

²⁴⁵ Ibídem, p. 25.

²⁴⁶ Harrison, Jane, Prolegomena to the study of Greek Religion (cap. V); en *Los mitos griegos*, p.26.

²⁴⁷ Graves, Robert, *Los mitos griegos*, cit., pp., 25 y 26.

paradigma patriarcal. En ese arquetipo guerrero reside el germen del héroe de la epopeya pero, como dice Graves, el proceso de cambio culmina precisamente en la época en que se compuso la *Iliada*. Las reinas y sacerdotisas de la gran diosa han sido sometidas, ya no hay gorgonas que decapitar, el papel de la mujer ha cambiado. Ese cambio en la jerarquía social conllevará también un cambio en el papel que la mujer interpretará en los mitos que generan las narraciones épicas.

El pasado de las poderosas reinas sagradas está aun cerca, ya no poseen las máscaras terribles de las gorgonas pero, aunque sometidas al nuevo paradigma, no carecen totalmente de poder y los nuevos gobernantes aún las temen. Los nuevos mitos mostraran el peligro de confiar en las hermosas reinas, de dejarse dominar por su belleza y su capricho; los nuevos héroes —descendientes de Belerofonte y Perseo— seguirán sufriendo los peligros causados por las hijas de medusa, sirviendo de ejemplo al resto de reyes y hombres del riesgo de dejarse engañar y someter por el poder de la mujer.

Toda esta estructura mítica e ideológica necesita una base poética para sostenerse en pie. La nueva epopeya tratará problemas diferentes a los que se representaban en los primitivos mitos, mostrará un mundo diferente que requiere un héroe diferente. Como afirma Curtius, Homero retrata a Aquiles con arte muy meditado. La cólera del nuevo héroe no tiene como objetivo la destrucción de una gorgona, ha de ser el desencadenante de una tragedia en cuyo centro está él mismo. Por ello:

*Aquiles no sólo es colérico (Canto IX, vv. 254 ss.), sino irreflexivo, de modo que Odiseo tiene que impedir que tome medidas militares precipitadas (XIX, 155 ss.) y Patroclo, guerrero de mayor edad que él, debe guiarlo con prudentes consejos (XI, 786); por la misma razón le han dado un preceptor, el anciano Fenix". Aunque Aquiles es el más grande de los guerreros aqueos, Homero no lo presenta, ni mucho menos, como una figura ideal; el poeta desapruueba la conducta del héroe. Lo hace, por ejemplo, en el caso de la profanación del cadáver de Héctor.*²⁴⁸

²⁴⁸ Curtius, E. Robert, *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., pp. 246-248. Véase Schadewald, Wolfgang, *Von Homers Werk und Welt*, Leipzig, 1944, p.261.

Para Homero, como apuntaba Curtius, el verdadero héroe debe poseer el equilibrio de las virtudes de la fuerza y la sabiduría (*Iliada*: Canto VII, v. 288; Canto II, v. 202; Canto IX, v. 53), del valor y la prudencia, nobleza de cuerpo y alma. Aquiles ha recibido el don del vigor corporal, pero no posee además la sabiduría. Esta virtud, que le es completamente ajena al mirmidón, está encarnada en un arquetipo heroico diferente, el viejo Néstor que, por su parte, carece ya del vigor corporal que tuvo en su juventud:

A pesar de su avanzada edad, Néstor es un personaje imprescindible en la guerra, porque no sólo sabe dar magníficos consejos a los caudillos sino también disponer a sus soldados guiándose por viejos métodos eficaces (IV, 29-310), de modo que Agamenón no sabe si desear otros diez consejeros tan valiosos como él (II, 372) o que Néstor fuese otra vez joven (IV, 312). (...) Un consejo sabio es tan válido como una acción denodada; y esa sabiduría, producto de la experiencia, sólo la posee el anciano; los jóvenes son poco prudentes (XXIII, 590 y 604). También Odiseo, el astuto, es más viejo que Aquiles, y su cordura lo hace semejante a Zeus (II, 407).²⁴⁹

El equilibrio heroico, entre el vigor corporal y el entendimiento, supone para Homero la suma de las virtudes guerreras. Si considera que un simple soldado debe mostrar “conocimiento bélico” y pericia en su oficio, a los capitanes les exige, “en grado mucho más elevado, la cordura a la valentía”²⁵⁰.

Esta contraposición entre la experimentada sabiduría de los viejos y la impulsiva irreflexión de la juventud es un sistema dialéctico que atraviesa toda la *Iliada*. Curtius advierte que no debemos interpretarlo como una meditación psicológica sobre la diferencia de las edades, comparable a la que fue “tan popular en la tardía comedia ática y en la teoría literaria helenístico-romana”²⁵¹. En Homero se trata, dice Curtius, de una idea arcaica, primitiva.

De nuevo, hemos de recurrir a estudios antropológicos para encontrar los orígenes fundamentales del héroe homérico. Georges Dumézil, basándose en la comparación de datos lingüísticos, de la Mitología y de la Sociología;

²⁴⁹ Ibídem ,cit., p. 247.

²⁵⁰ Ibídem.

²⁵¹ Ibídem, p. 248.

intentó reconstruir los orígenes de ese contraste en la religión indoeuropea prehistórica. Los resultados de sus estudios demuestran la existencia de un sistema social, religioso y cósmico común a los pueblos indo-iranos, celtas, germanos e italos. Un sistema estructurado sobre tres funciones principales: gobierno, guerra y fertilidad. La ejecución de estas tres funciones se repartía entre dos sujetos: el rey mágico y terrible, y el rey sabio y justiciero²⁵². Dumézil lo ejemplifica de la siguiente forma:

(En la India) *al primero corresponde el dios Varuna; al segundo, el dios Mitra. El dualismo Varuna-Mitra se encuentra también entre los romanos, pero no con sentido metafísico, sino con sentido histórico. Al contraste Varuna-Mitra corresponde el de Rómulo-Numa. Ese dualismo indoeuropeo explica la mayor parte de las parejas de contrarios, entre ellas la de la juventud impulsiva (iuniores) y prudente vejez (seniores).*

(...) *Uno de los términos (Varuna, etc.) representa todo lo inspirado, imprevisible, frenético, rápido, mágico, terrible, sombrío, exigente, totalitario (iunior), etc., mientras que el otro término (Mitra, etc.) representa todo lo ordenado, exacto, majestuoso, lento, jurídico, benévolo, claro, liberal, equitativo (senior), etc. Pero sería inútil partir de uno de los elementos de estos "contenidos" para deducir de él los demás.*²⁵³

¿Es este el origen del contraste homérico entre el tempestuoso héroe juvenil y el experimentado y anciano sabio? Dumézil apunta en esa dirección, aunque señala que la religión griega, esencialmente egea, apenas conserva vestigios del sistema indoeuropeo y que, por tanto, esta herencia está bastante alterada entre los griegos.

En cualquier caso, sea o no indoeuropeo el origen del contraste, lo cierto es que la acción épica en la *Iliada* nace de la confrontación entre ambos valores. Y la tragedia derivada de esta acción se muestra como el fruto de la desviación del equilibrio entre ambos conceptos, es decir, de la desatención del ideal homérico de héroe. Ideal que Curtius define como "coincidencia del valor con la sabiduría"²⁵⁴.

²⁵² Dumézil, Georges, *Mitra-Varuna, Essai sur deux représentations indoeuropéennes de la souveraineté*, París, 1940, pp. 144 -145.

²⁵³ *Ibidem*.

²⁵⁴ Curtius, Ernst Robert, *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., p. 249.

...el héroe es, como sabio y como guerrero, un tipo básico de la antropología homérica. La fusión del valor y de la sabiduría adopta dos formas fundamentales: en el nivel superior aparece como “virtud heroica” en el inferior, como “virtud marcial”; esta última tiene a su vez tres formas distintas: conocimiento del arte militar; destreza en el combate y en el consejo de guerra; pericia en un arma determinada. En la “virtud heroica”, el elemento espiritual aparece como sabiduría experimentada de los ancianos (Néstor); como elocuencia (Néstor y Odiseo); además —programa ideal y última expresión— la facultad de ser “elocuente en los dichos y pronto en los hechos” (IX, 443). (...) En el ideal heroico griego elocuencia y sabiduría van íntimamente ligadas, son dos aspectos de una misma cosa.²⁵⁵

Como explica Curtius, esta pareja dialéctica arquetípica se mantiene hasta Virgilio: *sapientia-fortitudo*. Tras este, degenera en tópico. Escanio desarrolló un sistema de diferenciaciones elementales de dos personajes que gozaría de gran popularidad. Dares y Dictis sirvieron de norma a la Edad Media. Dictis dice de Aquiles que “superó a todos en talento guerrero, pero que su energía era irreflexiva y sus costumbres demasiado rudas, y que su *inconsulta temeritas* lo llevó a la muerte. (p. 10, líneas 28 ss.)”²⁵⁶. También Jordanes, dice Curtius, frena el tono de su narración al recoger la petición de consejo que Turismundo hace a Aecio antes de su nombramiento y tras la muerte de su padre, el general romano.

... y para ello pidió consejo al patricio Aecio, dada su mayor edad y su experiencia en tales lides, sobre lo que debía hacer en aquellas circunstancias.²⁵⁷

Hemos observado el empleo poético de la pareja dialéctica *sapientia-fortitudo* desde la epopeya homérica hasta la alta Edad Media en la que sobrevive como herencia de la poesía clásica. Podemos también encontrar ejemplos del mantenimiento del tópico en los grandes cantares épicos de las tradiciones germánica y francesa. El narrador del *Cantar de Roldán* describe al héroe francés y su compañero Oliveros como dos condes valerosos y de

²⁵⁵ Ibídem.

²⁵⁶ Ibídem, p. 250.

²⁵⁷ Jordanes, *De origine actibusque Getarum*, ed. Sánchez Martín José María, *Origen y gestas de los Godos*, Madrid, Cátedra, 2001, p. 215.

nobles palabras. Pero dice que, aunque ambos ostentan un asombroso denuedo, Roldán es esforzado y Oliveros juicioso²⁵⁸. El propio Oliveros da cuenta del temperamento de Roldán desaconsejando ante el emperador Carlos que Roldán sea enviado como emisario ante el rey Marsil:

*—Por cierto que no iréis —dice Oliveros—. Vuestro corazón es violento y altivo, llegaríais a las manos, mucho me temo. Si el rey lo desea, podría ir yo.*²⁵⁹

Y es este temperamento altivo y airado del conde Roldán el que le impide tocar su Olifante a tiempo para pedir ayuda a las tropas del emperador cuando la retaguardia que él comanda se ve atacada por el muy superior ejército enemigo en Roncesvalles. Este acontecimiento es el ejemplo más claro de la contraposición de ambos conceptos en el cantar. Oliveros pide varias veces a Roldán que toque el Olifante y este se niega una y otra vez alegando la pérdida de su renombre y del valer de Francia, así como el menoscabo de sus parientes, que ese gesto supondría.²⁶⁰ “¿Por qué habrían de menoscabarnos?”²⁶¹ Pregunta el razonable Oliveros, argumentando la enorme diferencia numérica entre ambos ejércitos. Pero el irascible Roldán responde que prefiere la muerte al escarnio. Esta decisión es la confirmación del desequilibrio entre fuerza y sabiduría en el héroe, y la causa de la acción dramática, del trágico fin de Roldán, de Oliveros, de los doce pares y de toda la retaguardia francesa. Y así se lo hace ver su amigo poco antes de morir:

*Compañero, vuestra es la culpa, pues valor sensato y locura son dos cosas distintas, y más vale medida que soberbia. Si tantos franceses murieron, fue por vuestra ligereza. Nunca más volveremos a servir a Carlos. Si me hubierais escuchado, habría retornado mi señor; la batalla estaría ganada, y muerto o prisionero el rey Marsil. En mala hora, Roldán, contemplamos vuestro denuedo...*²⁶²

²⁵⁸ Anónimo, *El Cantar de Roldán*, Madrid, Cátedra, 2005, v. LXXXVII.

²⁵⁹ *Ibíd.*, v. XVIII.

²⁶⁰ *Ibíd.*, vv. LXXXIII-LXXXVI.

²⁶¹ *Ibíd.*, v. LXVI.

²⁶² *Ibíd.*, v. CXXXI.

Para el autor del *Cantar de Roldán*, como para Homero, la verdadera condición heroica, para servir como modelo, debe contemplar el equilibrio entre fuerza —o valor—, y sabiduría. La soberbia y la ligereza del joven héroe llevan a este, y a todos los suyos, irremediabilmente a la tragedia.

¿Qué ocurre con la tradición pagana en la que hunde sus raíces la épica nórdica? ¿Mantiene en su poética la pareja de opuestos? Ya hemos dicho que, al igual que en la epopeya griega, en la épica medieval la cólera del héroe sigue siendo un elemento imprescindible para que se produzca la acción dramática, pero no siempre funciona como elemento de esta oposición. Tolkien, al analizar la figura del héroe en el poema de *Beowulf*, asume también el carácter indomable como una característica esencial del concepto heroico en la cultura nórdica y germánica pero —lejos de plantearla como un elemento de contraposición a la virtud de la sabiduría en un sistema dialéctico— la propone como una consecuencia de la paradoja de no reconocer la derrota inevitable a la que tanto héroes como dioses están abocados según su mitología²⁶³. Aunque el trasfondo que da plena significación a esa paradoja se pueda encontrar en otros ejemplos, Tolkien llama la atención sobre el hecho de que “es en *Beowulf* donde encontramos a un poeta que dedica un poema completo al tema y que ha llevado la lucha a un plano diferente, de modo que podemos ver al hombre en guerra con el mundo hostil, y su inevitable derrota en el Tiempo”²⁶⁴. Este es un concepto muy moderno, que está presente en el corazón del *Quijote* y, por tanto, en el germen de la novela moderna. No pretendo afirmar que se trate de una perspectiva poética completamente nueva, inexistente en la epopeya clásica, pero sí estoy de acuerdo con Tolkien en que el *Poema de Beowulf* sitúa el problema como centro, dándole una dimensión de la que carece en la tradición grecolatina.

Para Tolkien, el coraje del héroe nórdico, que es la gran contribución de la primitiva literatura nórdica y uno de sus elementos más poderosos, es fruto de la fusión producida por el encuentro entre la “Cristiandad” y la tradición de la

²⁶³ Tolkien, J. R. R., *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, cit., p. 28.

²⁶⁴ *Ibidem*, p. 28.

imaginación pagana enmarcada en una Edad Heroica más salvaje y primitiva que la de Grecia. El autor del poema, dice Tolkien, “está preocupado principalmente por el asunto del hombre sobre la tierra, retomando desde una nueva perspectiva un tema antiguo: ese hombre, cada hombre y todos los hombres, y todas sus obras, perecerán”²⁶⁵. Se trata de un antiguo tema que, sin duda —así lo considera Tolkien— debió conmover profundamente la sensibilidad poética cristiana; pero que no habría adquirido tal centralidad de no ser por la cercanía de una época pagana. La poderosa sombra de la desesperación de hombres y dioses que serán aniquilados por el caos a pesar de su valor es sentida profundamente en este mundo. Tolkien la describe como una intensa emoción de pesar.

Existe en esta trágica visión del mundo una clara diferencia con la que muestra la epopeya griega. Es cierto que la tragedia marca también la historia de Aquiles, o la de Heracles. Pero estos héroes son enormes, y sus obras no se borrarán con la muerte. Están más cerca de los dioses, son hijos de estos y, además, sus dioses derrotaron a los titanes y no están condenados a sucumbir ante estos.

*En **Los trabajos y los días**, presenta Hesiodo el mito de las edades del mundo, la edad de oro, la edad de plata, la edad de bronce y la edad de hierro; entre las edades de bronce y de hierro intercala el poeta—nota discordante por sólo la consideración a la épica homérica— una “edad heroica”, “la divina estirpe de los héroes, llamados semidioses”. Parte de estos sucumbe en las guerras; otros, por permiso de Zeus, habitan los confines del mundo; en las Islas de los Afortunados viven dichosos estos “héroes bienaventurados”, lejos de los dioses inmortales, pero llenos de honores y de fama.*²⁶⁶

Existe una relación, cuanto menos llamativa, entre la figura mítica del antiguo héroe griego y el premio de la inmortalidad, bienaventuranza con la que este es premiado por Zeus. Martin Nilsson considera que en la poesía de Hesiodo —a la que hace mención Curtius en la anterior cita— se haya el testimonio más antiguo del culto griego a los héroes, proveniente, en su

²⁶⁵ Tolkien, J. R. R., Tolkien, J.R.R, *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, cit., p. 34.

²⁶⁶ Curtius, Ernst Robert, *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., p. 245.

opinión, del culto a los muertos que se remonta a la época micénica²⁶⁷. Advierte, eso sí, de la transformación que ciertas ideas míticas producen en el culto a los héroes en la poesía de Hesiodo. También advierte que la imagen del héroe que nos ofrece la antigua poesía griega es muy distinta de la que muestra Homero en la *Iliada*, que es la visión de la antigua poesía colonial de los jonios de Asia menor. Según Curtius, estas diferencias pueden explicarse atendiendo a las condiciones vitales y culturales de los emigrantes jonios que compusieron los poemas homéricos.

Dicen las antiguas creencias que el héroe actuaba desde el sepulcro, que su poder estaba vinculado a sus huesos, de la misma forma que posteriormente los cristianos creerán que el poder de los mártires o del propio Cristo queda vinculado a las reliquias (que no son otra cosa que sus restos mortales u objetos que han estado en contacto directo con estos). Por esta razón, igual que las reliquias en la Edad Media, los huesos de los héroes eran trasladados de un lugar a otro otorgando a estas nuevas ubicaciones prestigio y poder. Este fenómeno dio lugar a que, en la época de las ciudades-estado, el culto a los héroes se convirtiese en una mitología política de enorme influencia. Sin embargo, como explica Curtius, los emigrantes jonios se vieron forzados a abandonar el culto de los sepulcros al no poder llevar consigo las tumbas de sus antepasados²⁶⁸. Tuvieron, por tanto, la necesidad de abandonar el culto de los sepulcros. Esta es la razón —fortalecida por la falta de tradiciones de la vida de las colonias— del debilitamiento de este aspecto de la religión. A este fenómeno, dice Curtius: “corresponde también el debilitamiento de la fe en la existencia del alma y en la inmortalidad, expresado en la *nekyia* homérica y en las famosas palabras de Aquiles”:

*¡No me echas a cuesta la muerte, oh noble Odiseo!
Prefiero ser mozo de cuadra y vivir al servicio
de un pobre labriego, sin mucho que llevar a la boca,
en vez de reinar sobre estos muertos, pueblo extinguido.*²⁶⁹

²⁶⁷ Nilsson, P. Martin, *Die Griechen*, en Bertholet-Lehmann, *Lehrbuch der Religionsgeschichte*, Tübinga, II, 1925, pp. 281 ss.

²⁶⁸ Curtius, E.R., *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., p. 245.

²⁶⁹ Homero, *Odisea*, cit., Canto XI, vv. 488 ss.

Ciertamente, se hace patente en estos versos un fuerte contraste con el concepto de Hesiodo, pero, afirma Curtius: “la vieja idea de que los hombres extraordinarios gozan al morir de una inmortalidad bienaventurada nunca desapareció del todo y resurgió en el ocaso de los tiempos antiguos”.²⁷⁰

Desde esta perspectiva, podemos asumir también las diferencias existentes entre la visión trágica de los héroes griegos y la de los héroes nórdicos que veníamos apuntando; patente —como observa W. P. Ker—, incluso en la representación de sus dioses:

*Los dioses del Norte poseen una extravagancia exultante en su arte de guerrear que les hace más parecidos a los titanes que a los olímpicos; la única diferencia es que ellos están en el lado bueno, aun cuando no sea el lado que venza. El bando vencedor es el Caos y la Sinrazón» —mitológicamente, los monstruos— «pero los dioses, que son derrotados, no consideran esa derrota una refutación».*²⁷¹

En este sentido, Tolkien hace referencia a *Haleð under heofenum* (Héroes bajo los cielos) donde podemos ver al héroe “caminar por su escenario, decorado con tapices tejidos con antiguos relatos de ruina”²⁷². Para comprender la verdadera dimensión de la tragedia, debemos interpretar “los cielos”, a los que hace referencia el título, no según el concepto de cielo cristiano, ni siquiera como el paraíso olímpico, sino como su autor y sus oyentes lo entendían: como “el *eormengrund*, la gran tierra, cercada por el *garsecg*; el mar sin orillas, bajo la inalcanzable bóveda celeste; y sobre esa tierra, como si estuvieran en un pequeño círculo de luz, unos hombres, con su valentía como único sostén, se lanzaban a la batalla contra el mundo hostil y la semilla de la oscuridad, que termina para todos —incluso para reyes y campeones— en derrota”²⁷³.

²⁷⁰ Curtius, E.R., *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., p. 246.

²⁷¹ Ker, William Paton, *The Dark Ages*, citado por Tolkien, J.R.R., *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, cit., p. 34.

²⁷² Tolkien, J. R. R., *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, cit., p. 28.

²⁷³ *Ibídem*.

La tragedia de este primitivo héroe nórdico no tiene nada que ver con la falta de equilibrio entre las virtudes de la sabiduría y la fuerza. Su derrota es inevitable, sean cuales sean sus prudentes pasos. El valor y la fuerza son condición indispensable del héroe, el único sostén, como afirmaba Tolkien, para mantener la lucha en ese “pequeño círculo de luz” hasta la inapelable derrota final.

Por ello, *El poema de Beowulf*, también asume la pareja de opuestos:

joven / anciano

Pero lo hace de un modo diferente, insertándolo en el tema principal de una epopeya muy diferente a la griega. No se trata del joven impetuoso e irracional y del anciano sabio, se trata sencillamente del contraste entre dos momentos de la vida, que representan dos facetas del héroe: la gloria y la muerte. Estas dos facetas ilustran el tema principal, el héroe contra el mundo, contra el tiempo.

*Así dijo Beowulf atrevidas palabras
por última vez: "Con frecuencia de joven
me expuse en la guerra. De nuevo a mi edad,
ya anciano caudillo, entraré en el combate
a ganarme renombre, si el torvo enemigo
del túmulo sale y conmigo se enfrenta".²⁷⁴*

Dos momentos, dos monstruos, dos combates que nos muestran a un héroe joven en la plenitud de sus fuerzas y de su gloria tras la derrota de Grendel; y un héroe anciano y cansado, que afronta estoicamente su última batalla contra el dragón junto al cual abandonara el mundo.

*(...) El sabio señor
al pie de los muros buscóse un asiento;
admiró la mansión que gigantes hicieran,
cómo los arcos en firmes pilares
formaban la sala allá bajo tierra.
Por sus manos entonces el bravo vasallo,
excelente guerrero, con agua lavó
al famoso caudillo —exhaustas sus fuerzas,*

²⁷⁴ *Beowulf*, cit., vv. 2511-2515.

*cubierto de sangre— y quitóle su yelmo.*²⁷⁵

La derrota y la muerte marcan el destino de este héroe nórdico. Este elemento, este destino trágico, es lo que hace de Beowulf un héroe épico. Un rasgo presente en la épica desde sus orígenes, presente en el *Poema de Gilgamesh*, y presente, por supuesto en la *Iliada*. Lo que hace de Aquiles un héroe épico y una víctima trágica —dice Curtius— es sin duda su destino, a la vez que su indomable naturaleza. Y su destino es trágico: está condenado, y él lo sabe, a muerte temprana²⁷⁶. Su madre le advierte que si va a luchar a Troya alcanzará la gloria, pero también una muerte temprana.

Aunque Curtius también considera que el héroe germánico es muy distinto del héroe griego —lo cual es perfectamente razonable ya que, a pesar de que el primero ha recibido la influencia del segundo, pertenecen a universos culturales muy diferentes—, también en este aspecto encontramos significativas similitudes.

Ya hemos dicho que, como Aquiles, Hagen y Sigfrido son héroes encolerizados e irracionales en los momentos determinantes pero, además, están también condenados de antemano a un destino trágico. El sueño de Crimilda en el que encuentra al halcón salvaje “que domesticara empleando tantos días” estrangulado entre las garras de dos águilas, y que su madre interpreta como un noble esposo que ha de perder muy pronto es, efectivamente, un presagio del trágico asesinato de Sigfrido a manos de los que él considerará sus amigos²⁷⁷. También Sigelinda, la madre del héroe sabe que su hijo morirá a manos de los guerreros de Gunter y, por ello, le impele a desistir de su intento de ir a desposar a Crimilda²⁷⁸.

Otro ejemplo es el de la reina Uta, que sueña antes de la partida de su hijo Gunter y todo su acompañamiento que todos los pájaros del país han muerto, y advierte a los héroes de que permanezcan en su reino y rehusen la

²⁷⁵ *Beowulf*, cit., vv. 2715-2723.

²⁷⁶ Curtius, E.R., *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., p. 247.

²⁷⁷ Anónimo, *El Cantar de los Nibelungos*, Madrid, Cátedra, 1994 Canto I, p.11.

²⁷⁸ *Ibidem*, Canto III, p 16.

invitación del rey Etzel y Crimilda (Canto XXV). Y este funesto presagio toma clara forma en la voz de las "extrañas mujeres de las aguas" — presumiblemente ninfas— que advierten a Hagen que ni uno sólo de entre los hombres del Rhin volvería a casa salvo el capellán (Canto XXVI).

El destino trágico es un rasgo estético que comparten la mayoría de los héroes épicos, pero ¿es un rasgo necesario? Cabe acudir a los ejemplos de Odiseo y Eneas para negar esta necesidad, y no conozco autor alguno que niegue a cualquiera de ellos la condición de héroe épico. Pero, como venimos observando, son varios los aspectos que diferencian a la *Odisea* y la *Eneida* — y a sus héroes protagonistas— del resto de las obras épicas a las que hemos prestado atención hasta el momento. En primer lugar, la acción dramática no se produce a partir de la cólera del héroe, sino de la de una divinidad que pretende dañar a este. En segundo lugar, el héroe no es necesariamente irreflexivo, sino que posee un mayor equilibrio entre fuerza y sabiduría; esto es más evidente en Odiseo (ejemplo arquetipo de astucia y elocuencia) que en Eneas pero, aunque el héroe troyano se muestre impulsivo e irracional en algunos pasajes, acaba acatando los consejos de dioses y hombres más sabios, y tomando las decisiones oportunas. Y, en tercer lugar, estas epopeyas no acaban con la tragedia del héroe sino con la de sus enemigos. En realidad, no hay razón poética para castigar al héroe con la desgracia porque la acción dramática no es, como hemos dicho, producto de sus irreflexivos errores sino de la cólera de una divinidad.

Pasemos ahora a examinar algunos aspectos del héroe de las sagas nórdicas que, si bien no podemos considerar obras épicas en sentido estricto (analizaremos algunas cuestiones de su poética con más detenimiento en el capítulo correspondiente²⁷⁹), sí que hunden profundamente sus raíces en los primitivos poemas épicos de la tradición nórdica, y son una importante fuente de influencia para la moderna literatura de mundos épicos imaginarios; presente en muchos aspectos —como veremos— en las obras de Eddison, Tolkien o Martin.

²⁷⁹ "E.R. Eddison, de la inspiración de las sagas a la grandiosidad homérica", cap. 2.2.1. del presente trabajo.

Me gustaría comenzar por un aspecto que puede no resultar demasiado llamativo desde una perspectiva post-romántica de la literatura, como lo es la nuestra pero que, sin embargo, es muestra de una gran modernidad. Me refiero a la apreciación estética de la conducta que los héroes y heroínas tienen por principal directriz en las sagas, ya observada por críticos como E. V. Gordon²⁸⁰ o Gwyn Jones²⁸¹. Gordon explica que el concepto islandés del personaje y de la acción era en sí mismo heroico, derivado de una sencilla visión del destino humano. “Había una manera correcta de actuar: las consecuencias podían ser terribles, odiosas; pero la conducta era más importante que sus consecuencias”. Podemos ver un buen ejemplo de esto, como apuntó E.R. Eddison en su introducción a la *Saga de Egil*, en el comportamiento del personaje central de la obra, cuyos actos satisfacen siempre ese ideal estético de conducta. Tanto las palabras como las obras de Egil, correctas o incorrectas, admirables u odiosas, impresionan y fascinan al lector, están imbuidas de cierta belleza.

Sin embargo, al igual que los héroes de la *Iliada*, los protagonistas de las sagas son hombres de acción y se definen como individuos por sus acciones. Thomas hace una observación, respecto al mecanismo de esta individualización de los héroes, y concluye:

*Aunque (los héroes) deben actuar ciñéndose a una serie de principios heroicos, rigurosos y muchas veces tácitos, se distinguen unos de otros actuando de manera diferente siempre dentro de dichos principios. (...) Sin duda, los actos únicos destacan a un hombre del grupo. Cuando Bolli mata a su mejor amigo, Kjartan, al final de la **Saga de Laxdaela**, cuando Diómedes hiere a Ares en el canto V de la **Iliada** y cuando Goldry Bluszco vence a Gorice XI en el capítulo II del **Uróboros**: estos actos singulares distinguen a sus autores entre sus compañeros, pues ningún otro es capaz de llevar a cabo una acción comparable.*²⁸²

²⁸⁰ Gordon, E. V. , *An Introduction to old Norse*, Oxford, University Press, 1981, p.32.

²⁸¹ Jones, Gwyn, *Eirik the Red and other Icelandic Sagas*, Oxford, Oxford Paperbacks, 2008. p.p. 12-15.

²⁸² *Ibídem*, p. 35.

Estos aspectos en su conjunto hacen del héroe de las sagas un personaje complejo y muy interesante desde el punto de vista poético. Enrique Bernárdez, en su introducción a la obra de Snorri, destaca que Egil Skalla Grimson no es un personaje simple, unilateral, como el que solemos encontrar en las literaturas medievales, igual que tampoco es simplemente “bueno” o “malo”. Egil, dice Bernárdez, es contradictorio como su tiempo. Snorri presenta al héroe como la manifestación literaria de la contraposición entre dos mundos: el de la cultura vikinga pre-cristiana y el mundo de los colonos terratenientes asentados en Islandia desarrollado tras el contacto con el cristianismo. Egil es una tensión, dice Bernárdez, entre dos posibilidades opuestas, pero, sin embargo, también complementarias. “Es decir, si he hablado de Egil como «paradigma de su época», ahora hay que añadir que es, al mismo tiempo, y en mayor grado todavía, una verdadera personalidad, un verdadero personaje literario, un verdadero ser humano”²⁸³ concluye Bernárdez.

Otro rasgo interesante, como señala Paul Edmund Thomas²⁸⁴, reside en el hecho de que a pesar de que los hombres y mujeres de las sagas nos impresionan por su nobleza heroica y, en ocasiones, algunos de los héroes se comportan y hablan como Aquiles, Agamenón o Héctor, ninguno alcanza la tremenda altura de los héroes de Homero.

La condición humana del héroe de las sagas, alejada de la enormidad de los héroes de la epopeya griega o los grandes cantares medievales, supondrá un nuevo mundo de posibilidades para la caracterización del héroe de la moderna narrativa de mundos imaginarios.

²⁸³ Bernárdez, Enrique, “Introducción” en Sturluson, Snorri, *La saga de Egil Skalla-Grimson*, Barcelona, colección Austral, Espasa-Calpe, 2006, p.17.

²⁸⁴ Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.28.

2.1.2. Caracterización del héroe en la narrativa de mundos imaginarios

Hemos señalado en varias ocasiones a *La serpiente de Uróboros* como la obra que inaugura el género de la épica no mimética, el eslabón que une la tradición épica de la antigüedad con la moderna literatura de mundos imaginarios que eclosiona tras la publicación de *El Señor de los Anillos*. Por supuesto, esta afirmación no es caprichosa, sino que está basada en criterios estéticos que, como veremos a partir de la comparación de los rasgos que definen a los héroes de Eddison, entroncan a la perfección con la poética de la épica homérica y su posterior desarrollo medieval.

Douglas E. Winter describía la lucha entre los demonios y los brujos de *La serpiente de Uróboros* como “no menos que épica, una *Ilíada* moderna cuyas batallas se libran en la tierra, en el mar y en el aire, y nos llevan desde las profundidades del océano hasta las altas cumbres de los cielos.”²⁸⁵

Los héroes de esta epopeya moderna son “demonios”, esta es su denominación racial, aunque —como ocurre con el resto de los pueblos que combaten en el mundo de Mercurio— “demonio” es sólo un nombre como podría ser “aqueo” o “godo”, ya que se trata sencillamente de una raza de hombres mortales, caracterizada en este caso exclusivamente por el hecho de tener cuernos.

El reino de Demonlandia está gobernado por cuatro grandes señores: los hermanos Juss, Spitfire, Goldry Bluszco, y su primo Brándoch Dahá. Estos son los principales héroes del relato. Podemos establecer un primer paralelismo, o al menos considerar la coincidencia con el *Cantar de los Nibelungos* y sus tres poderosos reyes ricos y nobles: Gunter, Gernot y Geiselher, a los que habría que sumar a su primo Hagen de Troneja. Es cierto que el cantar añade a la lista otros nombres de caballeros principales como Dankwart, Ortwein de Metz, Volker, etc. Pero no lo es menos que Eddison hace exactamente lo mismo al describir la corte del señor Juss y nombrar al resto de los principales señores: Volle, Vizz o Zigg,

²⁸⁵ Winter, Douglas E., “Prólogo” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 12.

Dejando a un lado este posible homenaje al cantar germánico, y centrándonos en la caracterización estética de los héroes, citaré la interesante definición que de estos hace Douglas E. Winter en su prólogo de la obra:

*Valientes en la guerra, corteses en su habla y en sus actitudes, son héroes en el sentido clásico del término; sobrehumanos, violentos, apasionadamente vivos, con el atractivo y el sino feroces de los ángeles caídos; si hay algo absolutamente seguro es que los que se hagan amigos suyos morirán. Los señores demonios son semidioses que luchan por una especie de nobleza salvaje, aspirando siempre a mantener un código de conducta sentimental y romántico que prefiere la palabra a las obras, la muerte a la deshonra. Sus pruebas son muchas, y están pintadas brillantemente con sangre.*²⁸⁶

Si analizamos detenidamente este fragmento nos daremos cuenta enseguida de que describe a unos héroes que Eddison ha construido concienzudamente como el reflejo de los grandes héroes de la tradición. Los señores demonios son, como afirma Winter, héroes en el sentido clásico del término. Poseen las virtudes del arrojo y de la fuerza, son valientes en la guerra y corteses en el habla. El señor Juss es el modelo de perfecto equilibrio entre los valores físicos y los valores espirituales. Es el Odiseo de Eddison, algo mayor en edad que el resto de los héroes —pero aun lo suficientemente joven como para conservar el vigor corporal—, astuto y elocuente. El resto de los señores busca siempre su consejo y, tanto Brándoch Dahá, como Spitfire; tienden a la cólera y la irracionalidad por su carácter orgulloso, en el caso del primero, y temperamental en el del segundo, asemejándose estos más a Aquiles, Roldán o Sigfrido.

Habría que señalar que al igual que en la *Iliada* o en el *Cantar de los Nibelungos*, la acción dramática de *La serpiente de Uróboros* se produce por la cólera de los héroes, cuando su compañero y familiar Goldry Bluszco es secuestrado por el enviado infernal de Gorice XII. La búsqueda de su hermano Goldry Bluszco es la obsesión de Juss, su odisea personal, que incluye al igual que el viaje de la *Eneida*, un descenso a los infiernos (ascenso en este caso).

De la misma forma que los héroes de Homero o el enorme Sigfrido, los demonios de Eddison son, como dice Winter, sobrehumanos, de una altura

²⁸⁶ Winter, Douglas E., “Prólogo” en *La serpiente de Uróboros*, cit., pp. 11 y 12.

heroica que los coloca por encima del resto de los hombres, más cerca de los dioses, capaces de derrotar a centenares de enemigos con sus solas fuerzas. Son seres que luchan, dice Winter: “aspirando siempre a mantener un código de conducta sentimental y romántico que prefiere la palabra a las obras, la muerte a la deshonra”²⁸⁷. Eddison, gran apasionado de las sagas islandesas y de la épica nórdica, asume la visión estética de la conducta de los héroes de estas —de la que hablaba E. V. Gordon²⁸⁸ en su *An Introduction to old Norse*—, como directriz principal de sus protagonistas. Pero Eddison lleva este concepto en sí mismo heroico de la acción y el personaje a límites absolutos. Los héroes de *La serpiente de Uróboros* tienen un claro concepto de cómo se debe actuar, un código heroico irrefutable que ha de respetarse sean cuales sean las consecuencias de las acciones de él derivadas. Y esto ocurre no sólo con los protagonistas, sino también con sus enemigos los brujos. Corinius es buena prueba de ello, capaz de sacrificar el destino por satisfacer su capricho galante de conquistar el corazón de la dama Mevrian en los prolegómenos de la batalla de Krothering²⁸⁹.

Otro rasgo marcadamente épico de los héroes de Eddison, señalado también en la anterior cita, es su carácter violento y apasionadamente vivo. Se trata de una interesante observación ya que la relación entre vida y violencia es un tema central en la obra. Es la violencia de la guerra lo que da sentido a la propia vida de los héroes. Demonlandia es un reino heroico que no tiene cabida sin un enemigo de igual vigor belicista. Sus héroes se entristecen cuando los brujos son destruidos y piden a los dioses que los resuciten para que la guerra comience de nuevo. El héroe, como señalamos en el capítulo anterior, no tiene sentido después de la guerra. Fuera de la acción heroica, Juss y sus compañeros no son más que sencillos gobernantes, simples hombres.

Esta es la reflexión de Eddison sobre el heroísmo. No hay Aquiles sin Troya, y esta es la razón de que no pueda sobrevivirla. No hay Aquiles después de la guerra, de la misma forma que tampoco lo hay antes de ella. Aquiles nace para morir en la guerra, ese es su destino desde el comienzo. Esta idea del

²⁸⁷ Ibídem.

²⁸⁸ Gordon, E. V. , *An Introduction to old Norse*, Oxford, University Press, 1981, p.32.

²⁸⁹ Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros*, cit., pp. 409-423.

héroe unido a la acción heroica, a la lucha por hacer prevalecer el ideal heroico, es la misma que da razón a la muerte de Beowulf en su batalla final contra el dragón; y la misma que anima la guerra sin esperanza de los héroes y dioses nórdicos contra las fuerzas del caos. Beowulf no puede sobrevivir al dragón y acabar sus días sentado plácidamente en el trono, de la misma forma que los dioses del norte no pueden derrotar a la oscuridad, deben luchar hasta el fin de los días, porque el fin de la guerra es el fin de la historia, el fin de la era los héroes.

Por esta razón los antagonistas de la epopeya de Eddison tienen tanta importancia como los protagonistas. Un héroe épico no es tal si no se enfrenta a otros héroes, salvo en el caso —como ya hemos apuntado en varias ocasiones—, de que sea víctima de la cólera de una divinidad. Aquiles y los héroes aqueos, ejemplo arquetípico, adquieren su grandeza en contraposición a Héctor y los héroes troyanos.

Los enemigos de los señores demonios son los terribles “brujos” (cabe decir lo mismo que apuntábamos arriba respecto a la denominación de los “demonios”) que han sometido a la mayoría de los reinos restantes al vasallaje de su señor, el rey Gorice XII, un nigromante que el propio Eddison describe, a través de las palabras del sabio señor Gro, como “lleno de astucias y ardidess”²⁹⁰. Este personaje representa una desviación o, si se prefiere, una innovación, con respecto de los modelos de la épica tradicional. Sin embargo, se ajusta a la perfección a una de las dos figuras polarizadas de la tradición mítica indoeuropea a las que nos referimos en el capítulo anterior al citar a George Dumézil con relación al sistema dialéctico Mitra-Varuna²⁹¹. El rey Gorice encarna en este esquema la el papel de Varuna, el rey mágico y terrible —“todo lo inspirado, imprevisible, frenético, rápido, mágico, terrible, sombrío, exigente, totalitario”— en oposición a Mitra, el rey sabio y justiciero —“lo ordenado, exacto, majestuoso, lento, jurídico, benévolo, claro, liberal,

²⁹⁰ Eddison E. R., *La serpiente de Uróboros*, cit., cap. III “El Foliot Rojo”, p. 106.

²⁹¹ Dumézil, Georges, *Mitra-Varuna, Essai sur deux représentations indoeuropéennes de la souveraineté*, cit., pp. 144 -145.

equitativo”²⁹²— cuya representación en esta epopeya moderna es la reina Sofonisba.

El resto de los brujos, mantiene en mayor o menor medida, los mismos rasgos heroicos que distinguen a los demonios —si bien el nivel de compromiso de los adalides de Brujolandia con el código heroico es mucho menor que el de los señores demonios—, el viejo Córund o el duque Corsus pueden considerarse unos caballeros arquetípicos de la épica medieval y, respecto al orgulloso e insolente Corinius, nadie podría negar que sus acciones lo denotan como un auténtico héroe digno de erigirse como contrapartida de Juss y sus compañeros. La oposición Mitra-Varuna se manifiesta en el caso de estos guerreros a un nivel diferente, recuperando el valor dialéctico que tenía entre Aquiles y Néstor, es decir, *iunior-senior* o, dicho de otra forma: *sapientia-fortitude*. Corinius es el máximo exponente de fortaleza, vitalidad, pero también tiene los defectos de la juventud y es impulsivo y arrogante; Córund es un soldado y capitán muy experimentado, un hombre de mayor edad que ha perdido parte de su vigor pero lo compensa con templanza y razón.

El rey Gorice —como señalábamos—, es una figura diferente, un arquetipo más difícil de apreciar en una comparación directa con los héroes de la epopeya clásica. Es un poderoso hechicero cuyo reinado se perpetúa a través de los siglos por medio de un oscuro conjuro que hace que el nigromante se reencarne una y otra vez tras la muerte en un nuevo Gorice. Es una representación del mal y de las fuerzas de la oscuridad. Podría buscarse una relación entre esto y la condición de los enemigos de los dioses nórdicos, que también representan a las fuerzas del mal y la oscuridad. Gorice no es un dios, es un hombre que extrae los conjuros de un libro sagrado o, mejor dicho, maldito. En este aspecto parece una figura más característica de los libros de caballerías de la baja Edad Media que estrictamente épica

Sin embargo, y a pesar de su condición humana, su función poética es equiparable a la de una divinidad encolerizada con los héroes. Es en estos términos en los que ejerce su papel de Varuna —el rey mágico y terrible—, oponiéndose a los héroes. No resulta incoherente en absoluto —en nuestra opinión— establecer un paralelismo entre el oscuro enviado que destroza el

²⁹² Ibídem.

barco de los demonios y arranca de este a Goldry Bluszko²⁹³ y las tormentas de las que se vale Poseidón para hacer naufragar las naves de Odiseo en la *Odisea*. Lo más destacable al respecto es que la figura del Señor del Mal, el Nigromante o el Señor Oscuro; adquirirá un papel primordial en la moderna literatura de mundos imaginarios. El enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal, o del orden y el caos, es un tema central de la épica moderna, bien sea por influencia directa de la oposición mítica Mitra-Varuna o de la obra de Eddison que se filtra a través de la de Tolkien.

Otro personaje muy interesante desde el punto de vista poético es el goblin Gro, probablemente el personaje más complejo de la obra de Eddison. Se trata de un héroe filósofo, más inclinado hacia la razón y la prudencia que hacia el coraje heroico. Sí antes decíamos que Juss encarnaba al Odiseo de los demonios, Gro es sin duda el encargado de representar ese papel en el bando de los brujos. Pero Gro es mucho más que eso, es el punto exacto de equilibrio entre los extremos valores negativos que representa el rey Gorice y los positivos que encarnan los señores de los demonios. Gorice es la oscuridad, los héroes de Demonlandia son la luz y Gro es un personaje de claroscuros, es un hombre en toda su complejidad.

El Goblin filósofo es la reflexión de Eddison sobre la imposibilidad de la figura del héroe fuera del mundo épico y del hombre de carne y hueso dentro de este mismo mundo. Es una alteración del antihéroe de la novela moderna. Si don Quijote representa la imposibilidad de la épica y el heroísmo en el mundo real, Gro representa esa misma imposibilidad del hombre racional en un mundo épico. Gro es un solitario, un traidor a su pueblo, tan necesario como odiado por los brujos. Lo que mueve a este personaje no es un código heroico, sino un código moral y racional. Gro es un héroe moderno atrapado en un poema épico, un enamorado que conoce el valor de la vida y la sinrazón de la guerra. Es un manipulador traicionero pero, lo más interesante es que siempre traiciona al bando vencedor. Se coloca del lado del más débil, y lo hace conscientemente, de nuevo, como figura equilibrante. Interpreta, en cierto modo, el poco heroico papel de un diplomático decimonónico obsesionado por

²⁹³ Eddison E. R., *La serpiente de Uróboros*, cit., cap. V “El enviado del rey Gorice”.

el equilibrio entre potencias que trata de evitar la aniquilación definitiva a la que inevitablemente lleva el espíritu “ragnarótico” de brujos y demonios.

Pasemos ahora a analizar la configuración estética de los héroes de J.R.R. Tolkien —modelo paradigmático de la moderna literatura de mundos imaginarios—, en la que hallamos varias cuestiones relevantes.

En primer lugar, creo que es absolutamente necesario hacer una diferenciación entre sus obras más populares e influyentes: *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* (que, aunque herederas de la épica en muchos aspectos, responden a una estética moderna) y su verdadera creación épica, representada primordialmente por los escritos a los que dedicó la mayor parte de su vida y que fueron publicados tras su muerte por su hijo con el título de *Silmarillion*.

Tanto *El Hobbit* como *El Señor de los Anillos* introducen como protagonista a un hobbit, personaje que no sólo no podríamos considerar como un arquetípico heroico de la épica sino, más bien, como todo lo contrario. Para comenzar, los hobbits no son sobrehumanos y, aunque pueden demostrar algunas habilidades o capacidades destacadas, desde luego no son comparables en ningún talento a Aquiles o Roldán. Por otro lado, si bien podemos considerar que poseen un código ético o moral, y que son “honrados”, esto está muy lejos de acercarse al concepto estético de la conducta que observábamos en los héroes de Eddison o en los de la *Iliada* y que sí conservan los del *Silmarillion*.

La característica que define principalmente a los hobbits de Tolkien es —como observó Michael Moorcock en su ensayo *The Epic Pooh*²⁹⁴— la moderación. Los hobbits son un pueblo tranquilo y pacífico que considera las aventuras como una excentricidad. Son, en definitiva, un pueblo anti-heroico. Moorcock considera que esta moderación, que como regla rige la fantasía de Tolkien, es a la vez la característica que la arruina, que “la hace fallar como un genuino romance, por no hablar de una epopeya”²⁹⁵. Moorcock considera esta

²⁹⁴ Moorcock, Michael, “The epic Pooh”, [en línea], Revolution Science fiction, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.revolutionsf.com/article.php?id=953&page=5>, [última visita 19-01-2015].

²⁹⁵ *Ibidem*, p. 5.

"moderación" que impide el funcionamiento de la poética épica en *El Señor de los Anillos* (obra a la que se refiere, aunque sería extensible también a *El Hobbit*), un producto de las creencias que impregnan tan profundamente el libro, que son promovidas —consciente o inconscientemente— por su conservadurismo ortodoxo. Niega la afirmación del propio Tolkien de que su trabajo era principalmente lingüística en su concepción original, y que no había símbolos o alegorías que se en él; y equipara su obra, en este aspecto, a la de Charles Williams y C.S. Lewis.²⁹⁶

Este héroe, o anti-héroe de *El Señor de los Anillos* responde efectivamente a una estética anti-épica. Quizás puede resultar exagerado considerar *El Señor de los Anillos* —como lo hace Moorcock—, en términos de una "confirmación perniciosa de los valores de una nación en declive con una clase en bancarrota moral cuya autoprotección cobarde es el principal responsable de los problemas de Inglaterra"²⁹⁷; pero, podemos estar de acuerdo con él en que hay una marcada tendencia en la obra a delimitar una estricta frontera entre lo "seguro" y lo "peligroso" que —a priori— deja poco espacio a la posibilidad de una acción verdaderamente épica, sobre todo porque coloca a sus héroes en el límite "seguro".

Un hobbit difícilmente puede ser, en sentido estricto, el héroe de una epopeya y tampoco es esta la intención de Tolkien. Los hobbits encarnan un modelo de comportamiento burgués y son protagonistas de una literatura eminentemente burguesa, es decir, de una novela moderna. Moorcock define esta novela como la alegoría de un jardín suburbano, que vendría a ser representado por la comarca, atacado por una banda de mafiosos o ultras de fútbol sin sentido —Sauron y sus secuaces— que lanzan botellas de cerveza a sus aterrorizados habitantes. Un enfrentamiento entre la civilización y la barbarie, entendidos ambos términos desde la perspectiva de un burgués inglés y conservador de la primera mitad del siglo XX.

Evidentemente *El Señor de los Anillos* es mucho más que eso, la crítica de Moorcock, aunque no carece de razón en algunos aspectos, tiene un carácter más ideológico que poético y no ofrece valoraciones que ayuden a

²⁹⁶ Ibídem.

²⁹⁷ Ibídem.

establecer cuales son las implicaciones estéticas que alejan o acercan la obra de Tolkien a la épica.

Los hobbits son ciertamente antihéroes modernos, arquetipos burgueses; pero Tolkien no carece del talento necesario para introducir esta innovación moderna en una obra que se nos presenta como heredera directa de la tradición épica —que el autor británico conoció muy bien y de primera mano—. La estética tolkiniana pretende traducir el concepto heroico a un código compresible en el paradigma de un mundo nuevo, un mundo eminentemente burgués. En el universo de las novelas de Tolkien es necesario saber ver detrás de las apariencias:

*No es oro todo lo que reluce
ni toda la gente errante anda perdida,
a las raíces más profundas no llega la escarcha
y el viejo vigoroso no se marchita.*²⁹⁸

Es cierto que Bilbo y Frodo son protagonistas arquetípicos burgueses, pero no lo es menos que presentan rasgos heroicos. Tanto Bilbo como Frodo muestran una abnegada perseverancia en el cumplimiento del deber que les ha sido encomendado. Son innegablemente valientes y poseen una enorme fortaleza de espíritu que les hace prevalecer cuando todo parece perdido en acciones en las que cualquier otro habría perecido. Ambos están marcados por el destino del Anillo Único y deben sacrificar su vida —al menos tal y como hasta entonces la han conocido—, para cumplir dicho destino. Ambos anhelan regresar a su querida Comarca, su mundo burgués; pero ese retorno ya nunca será posible porque —como hemos dicho ya repetidas veces— el mundo de los hombres y el mundo de los héroes no son compatibles; y eso es algo que Tolkien —con su profundo conocimiento de la épica en general y del Poema de Beowulf en particular— difícilmente podría pasar por alto. Y, para confirmar esta última afirmación, basta observar como, de la misma forma que los héroes de la antigüedad, tanto Bilbo como Frodo serán bendecidos con el don de la vida eterna y exiliados más allá de las tierras de los hombres mortales.

Podemos situar las novelas de Tolkien, a partir del análisis de los rasgos estéticos de sus protagonistas, como el primer representante de un género

²⁹⁸ Tolkien, J.R.R., *La Comunidad del Anillo*, cit., Libro II, cap. 2 “El concilio de Elrond”, p. 343.

nuevo, ya que si *La serpiente de Uróboros* representa el eslabón que une la tradición épica con la narrativa de mundos imaginarios, *El señor de los Anillos* se establece como modelo arquetípico de los nuevos rasgos estéticos estructurales del género. Las novelas de Tolkien son sin duda herederas de la épica, como veremos a continuación al acercarnos al resto de sus héroes; pero son sobre todo la referencia principal para una ingente producción literaria que apenas tendrá más relación con la tradición épica que la que se filtra a través de las páginas de Tolkien.

No pretendo afirmar que a partir de *El Señor de los Anillos* no se publique literatura que podamos enmarcar dentro de un canon épico —de hecho el objeto de este trabajo es precisamente describir la poética de un género del siglo XX al que denominamos épica no mimética que tiene a Tolkien como uno de los principales pilares—; pero sí considero oportuno llamar la atención sobre la necesidad de diferenciar las obras que asumen tácitamente la poética de la épica tradicional de aquellos otros muchos relatos ambientados en mundos imaginarios creados a imagen y semejanza del universo de Tolkien cuya presentación de rasgos épicos es meramente casual. Dicho de otra forma, no toda la literatura de mundos imaginarios puede enmarcarse dentro del canon de la épica no mimética. Para ello es necesario un análisis en profundidad de sus rasgos estéticos, comenzando con el estudio de sus héroes.

Volviendo a los héroes de *El Hobbit* y el *Señor de los Anillos* y dejando a un lado a los protagonistas propiamente dichos que, como hemos afirmado, constituyen una innovación de la literatura moderna al género épico; nos encontramos con personajes que sí podemos considerar arquetipos épicos.

Tanto Aragorn como Thorin Escudo de Roble son príncipes guerreros y capitanes de hombres marcados por un sino trágico. Thorin es en mayor medida un héroe estrictamente épico. Es orgulloso hasta la arrogancia —tanto como podría serlo Roldán— colérico e impulsivo, y muestra un voraz apetito por las riquezas y tesoros. Este último rasgo puede resultar poco heroico para un lector contemporáneo poco familiarizado con la tradición —la literatura fantástica moderna lo ha convertido en un tópico asociado a la raza de los enanos—, pero en realidad es un rasgo presente en la mayoría de los héroes de la antigüedad y la Edad Media. El valor que se otorga en la épica a la

posesión de bienes materiales, de riquezas, productos del lujo y grandes tesoros puede ser juzgado como excesivo desde nuestro punto de vista, pero lo cierto es que abundan los ejemplos. El propio Odiseo se muestra más ofendido por el hecho de que los pretendientes de Penélope se apropien de sus bienes que por la pretensión de estos sobre su esposa, Crimilda en el *Cantar de los Nibelungos* considera la apropiación de Hagen del tesoro de Sigfrido ofensa de tanta gravedad como el propio asesinato de su marido; y las sagas islandesas, aunque valoran la generosidad como una virtud de los grandes hombres nos presentan héroes terriblemente avariciosos como Egil.

El análisis de Aragorn es algo más complejo que el del príncipe de la Montaña Solitaria, en cuanto a lo que se refiere a su condición de héroe épico. En muchos aspectos está más cerca de un perfecto caballero protagonista de las novelas de caballerías bajomedievales que de un verdadero héroe de epopeya. Es respetuoso, templado, cauto, y se deja aconsejar por los que son más ancianos y sabios. Es, en definitiva, demasiado humilde y bondadoso para ser un héroe épico en la línea de Sigfrido o Aquiles. Responde a la perfección a la regla de la moderación a la que Moorcock se refería como rectora y a la vez causa de la ruina de la poética épica en la obra de Tolkien²⁹⁹. Sin embargo, el héroe épico subyace en la figura de Aragorn en la herencia de su antepasado Isildur, que sí se acoge a la perfección al modelo arquetípico de la tradición. El destino heroico de Aragorn se asienta en una misión heredada por el destino: debe forjar la espada rota y acabar la hazaña que Isildur comenzó, derrotar a Sauron y recuperar su reino. Es un héroe errante, como Odiseo, un vagabundo que debe retornar a su Ítaca particular—el reino de Gondor— para recuperar su corona y restablecer el orden perdido.

Si prestamos atención al resto de los integrantes de la Compañía del Anillo nos encontramos con una interesante revisión de la oposición épica de la pareja *sapientia-fortitude* en Légolas y Gimli. El elfo (que es mucho mayor y de no ser inmortal sería un anciano) es templado, frío, respetuoso y disciplinado; el enano (joven, teniendo en cuenta la edad media de vida de su raza) es fanfarrón, irascible, impetuoso y temperamental. Esta relación de caracteres divergentes también se convertirá en un tópico que caracterizará las razas de

²⁹⁹ Moorcock, "The epic Pooh", cit.

elfos y enanos y será repetido hasta la saciedad por autores posteriores. Tenemos un buen ejemplo de esto en Tanis y Flint de la *Dragonlance*.

Pero el héroe que mejor responde a la poética de la épica tradicional en *El Señor de los Anillos* es, sin lugar a dudas, Boromir. El heredero del senescal de Gondor es el mejor guerrero de su pueblo y el capitán de las tropas de Minas Tirith sobre cuya espalda pende el destino del reino. Es un héroe encolerizado que ansía emplear el Anillo Único como un arma para acabar con el enemigo oscuro. La representación arquetípica del héroe temperamental y terriblemente orgulloso e insensato que considera cualquier maniobra que difiera del enfrentamiento bélico directo un acto de cobardía impropio de su condición heroica. Su muerte, al igual que la de Thorin en *El Hobbit*, son las dos únicas muertes significativas de las novelas de Tolkien. Su cólera, su orgullo, llevan a estos dos personajes —como ocurría con Aquiles— irremediabilmente a la muerte, al cumplimiento del trágico destino del héroe. Tolkien, como Eddison u Homero, sabe que un verdadero héroe épico no tiene cabida tras la guerra. *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* no pueden ser consideradas epopeyas en sentido estricto, pero son obras imbuidas de un fuerte aliento épico. Thorin y Boromir sí que son verdaderos héroes épicos y como tales deben morir.

Respecto a los enemigos de los héroes, tenemos que decir que los orcos, trols, hombres del sur, y hombres del este, se alejan radicalmente de la condición heroica de los rivales de Aquiles o Sigfrido, y también de la de los brujos que se enfrentan a los héroes de E.R. Eddison. En *El Señor de los Anillos* —como hemos dicho anteriormente— sólo hay luz y oscuridad, los matices quedan fuera de lugar. Los enemigos de los héroes no son más que una extensión del Señor Oscuro. La figura de este señor del mal, que es a su vez una prolongación de la figura de Morgoth (el Señor Oscuro del *Silmarillion*), responde —como apuntábamos al referirnos al rey Gorice de Eddison— al arquetipo mítico del rey mágico y terrible (Varuna) en oposición al rey sabio y justiciero (Mitra). En este juego de oposiciones la función poética opuesta la ejercen Gandalf, Elrond o Galadriel, figuras que no podemos considerar héroes épicos en sentido estricto, ya que actúan como seres semidivinos. Tolkien es perfectamente consciente del origen de esta oposición, y prueba de ello es el papel de Sáruman, que asume el mito Mitra-Varuna —de la misma forma que

la mitología hindú— como un proceso cíclico y no como una realidad estática. Sáruman, originalmente representa al rey sabio y justiciero (es el líder de los Istari, enviados a la tierra Media por los Valar para restablecer el equilibrio), pero es corrompido por Sauron y se transforma en un nuevo Varuna, un rey mágico y terrible. También Galadriel y Gandalf advierten de este peligro al rechazar el Anillo de Poder que les ofrece Frodo.

Como afirmábamos al comenzar a hablar de los héroes tolkinianos, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* requieren un análisis especial por tratarse de obras innovadoras desde el punto de vista estético que sirvieron como modelo a un nuevo género épico o, si se prefiere, generaron una forma diferente de interpretar la épica desde códigos estéticos de la modernidad. ¿Pero qué ocurre con el *Silmarillion*?

Afirmábamos que los relatos publicados bajo el título de *Silmarillion* pueden ser considerados verdaderas narraciones épicas. Aunque la publicación del libro es póstuma, la mayoría de los relatos que lo componen fueron escritos, o comenzaron a ser escritos, mucho antes que *El Hobbit*. Dejando a un lado, por el momento, otros rasgos tanto temáticos como formales, si estudiamos los héroes de los diferentes cantos del *Silmarillion* (labor que nos compete en este capítulo) y los comparamos con los de la tradición, enseguida estableceremos una relación tan directa como la que veíamos en los héroes de *La serpiente de Uróboros* de E.R. Eddison (incluso podemos observar mayor cercanía en muchos sentidos).

Aunque se narran algunos acontecimientos anteriores de relevancia, la verdadera acción dramática del libro comienza cuando la traición de Morgoth, el asesinato del rey Finwë y el robo de los Simarils provocan la cólera de Fëanor que lleva al pueblo de los noldor a guerrear a la Tierra Media.

Fëanor es el héroe que mejor encarna el arquetipo épico de la tradición en la obra de Tolkien y, seguramente, en toda la producción épica no mimética. Es un poderoso rey de la antigüedad de poder y cualidades que lo equiparan a un semidiós. No sólo es un elfo inmortal que habita en las Tierras Imperecederas junto a los dioses; los silmarils, joyas mágicas creadas por sus manos a partir de la luz sagrada de los árboles de Yavanna superan a todas las creaciones de hombres y elfos, y son codiciados incluso por Melkor, el más

poderoso de los Valar. Esta habilidad como artesano equipara a Fëanor con los elfos y enanos de la mitología nórdica o incluso con el propio Hefestos del panteón olímpico.

Fëanor es, además, tan orgulloso como para acusar a los propios dioses por su responsabilidad en el trágico suceso, renegar de ellos, desobedecerlos y abandonar el Reino Bendecido en busca de venganza a pesar de la maldición que estos imponen sobre él y sobre todo aquel que le siga:

*Lágrimas innumerables derramásteis; y los Valar cercarán Valinor contra vosotros, y os dejarán fuera, de modo que ni siquiera el eco de vuestro lamento pasará por sobre las montañas. Sobre la casa de Fëanor la cólera de los Valar cae desde el Occidente hasta el extremo Oriente, y sobre todos los que los sigan caerá del mismo modo. El juramento los impulsará, pero también los traicionará, y aún llegará a arrebatarles los mismos tesoros que han jurado perseguir. A mal fin llegará todo lo que empiecen bien; y esto acontecerá por la traición del hermano al hermano, y por el temor a la traición. Serán para siempre desposeídos.*³⁰⁰

Tales son su orgullo y su cólera que empequeñecerían a Aquiles o Sigfrido, héroes que jamás se enfrentarían a sus propios dioses.

El héroe está, como Aquiles, marcado por un destino trágico manifiesto desde su alumbramiento —que le cuesta la vida a su madre a pesar de ser una noldor inmortal—; y que, más allá de su propia muerte, alcanzará a todos aquellos de sus descendientes que persistan en mantener el juramento de venganza contra Morgoth. La cólera del héroe es la confirmación de ese destino y desencadena, como hemos dicho, toda la acción dramática: El viaje a la Tierra Media, el asesinato de los hermanos Teleri y el robo de sus barcos, el abandono a Fingolfin y sus tropas, la muerte del héroe, la formación de los reinos noldor, la guerra contra Morgoth y la destrucción de dichos reinos, etc.

La muerte de Fëanor supone el primer eslabón de la consumación de su trágico destino, y es una muestra más de cómo el héroe se ajusta a la figura arquetípica que representan Aquiles, Roldán o Sigfrido. Apenas comenzada la epopeya de los noldor en la Tierra Media, el colérico Fëanor y su vanguardia se separan de los suyos en una frenética persecución del Enemigo Oscuro que le

³⁰⁰ Tolkien, J.R.R., “Quenta Silmarillion” en *Silmarillion*, cit., cap. 9, “De la huída de los Noldor”, p. 88.

llevará a una emboscada que acabará con su vida. La talla heroica del personaje se hace perfectamente manifiesta en la escenificación de su muerte: varios balrogs —demonios de sombra y fuego que se cuentan entre los más terribles y poderosos sirvientes de Morgoth— son necesarios para enfrentar al mayor de los hijos de Finwë antes de que Gothmog —capitán de estos— le hiera de muerte³⁰¹. Para hacernos una idea de la grandeza del héroe debemos considerar que los Balrogs son originalmente maias, es decir, dioses o, al menos, algo equiparable a los titanes.

El juramento de Fëanor es la prolongación de la cólera del héroe, y de su destino trágico que, uno tras otro, acabará tragándose a los héroes de los Noldor y ahogando sus obras tal y como Mandos había predicho al pronunciar su maldición tras el asesinato de los Teleri.

Son muchos los héroes que protagonizan los relatos del *Silmarillion*, y cada uno requiere sin duda un análisis particular que haría demasiado extenso el presente estudio, pero no podemos dejar de dedicar unas líneas a los dos más destacados entre la raza de los hombres: Turin y Beren.

Turin Turambar es el más trágico de los héroes de Tolkien. Aunque descendiente de un rey, Hurin, no es un elfo inmortal como Fëanor —que podríamos considerar una raza de semidioses—, pero su poder es tal que llega a superar en fuerza, valor y virtudes a la mayoría de los elfos de su tiempo.

Como a todo héroe épico le mueve una cólera irreprimible manifestada en el profundo odio que siente hacia Morgoth y todo lo que a él se relacione. Y al igual que el del resto de los héroes del *Silmarillion*, el destino de Turin está enredado en la maldición de Mandos y unido a la tragedia que enreda a todos los que se ven envueltos en la guerra de los noldor por la recuperación de los silmarils. Pero el destino de Turin es particularmente desgraciado ya que es presa de una doble maldición, la de Mandos y la que Morgoth impone a Hurin padre del héroe y prisionero en la fortaleza de Agband— a quien el malévolo dios odia por encima del resto de sus enemigos.

Morgoth maldijo a Hurin y a Morwen (madre de Turin) y a su prole, y les impuso una condena de oscuridad y dolor (...). Y le dijo —Estate aquí sentado; y contempla las tierras donde el mal y la

³⁰¹ Ibídem, cap. 13, p. 107.

*desesperación desolarán a los que amas. Te has atrevido a burlarte de mí y a cuestionar el poder de Melkor, Amo de los destinos de Arda. Por lo tanto, con mis ojos verás y con mis oídos oirás; y nunca te moverás de este sitio hasta que todo sea consumado en amargura.*³⁰²

La maldición impone que todos aquellos a los que Turin ame sufrirán y morirán por su culpa. Y así sucede, nadie le sobrevivirá, todos habrán perecido por su mano o sus actos antes de que entregue su propia vida a la sedienta hoja de su espada negra.

Podríamos destacar en la figura de Turin la mayoría de los rasgos arquetípicos que venimos observando en el resto de los héroes, pero vamos a fijarnos particularmente en aquello que le caracteriza como un modelo épico concreto y muy definido. Turin no sólo es un héroe épico, es un matador de monstruos. Es el héroe que mata al dragón, es Marduk, es Beowulf, y es —en mayor medida— Sigurd o Sigfrido; un héroe terriblemente orgulloso capaz de enfrentarse a la encarnación del mal con la única ayuda de sus solas fuerzas y su astucia.

Glaurung no es un dragón cualquiera en un mundo de cuento de hadas plagado de dragones; es el primer gran dragón, capitán de las tropas de Morgoth, uno de los más poderosos y malignos espíritus maia que se unieron a Melkor. La hazaña de Turin al dar muerte a tal enemigo le coloca por encima de todos los elfos y hombres de su tiempo y le equipara al más grande de los héroes del *Silmarillion*.

También resulta un hecho revelador, a partir del estudio comparativista que venimos realizando, que la hazaña de Turin reproduce casi punto por punto la acción del mítico Sigurd o Sigfrido al matar al dragón Fafner³⁰³. Prestaremos la debida atención a las similitudes existentes entre el mito de Sigurd y el de Turin en el capítulo dedicado a la influencia de la épica medieval en Tolkien³⁰⁴.

Junto a la figura mítica del dragón el relato introduce también el mito de la doncella robada, Finduilas, secuestrada por las tropas de Glaurung tras la

³⁰² *Ibíd.*, cap. 20, p. 197.

³⁰³ Anónimo, *Saga de los Volsungos*, Madrid, Gredos, 1998.

³⁰⁴ "Tolkien y la tradición épica germánica", cap. 2.2.2. del presente trabajo.

caída de Nargothrond, elemento que se convertirá en otro de los tópicos más recurridos en la literatura posterior. Aunque en el caso del relato de Turin la doncella no será rescatada, sino que perecerá, como todos los que aman a Turin.

El personaje de Beren es algo más complejo, en lo que a su carácter épico se refiere. El relato de Beren y Luthien es una historia de amor inmersa en el universo épico del *Silmarillion* y no una narración propiamente épica. Introduce el tema de la mujer inmortal (Luthien es una princesa de los elfos, enamorada de un hombre mortal cuya inspiración, como ya apuntamos, Tolkien tomó de *La hija del rey del país de los elfos* de Lord Dunsany) y lo coloca en el lugar central del relato.

Beren es valiente, y acomete acciones heroicas por conseguir su objetivo: el amor de Luthien; pero es la princesa inmortal la que acude en su auxilio y logra con su poder robar un silmaril de la corona de Morgoth. Beren no es colérico, aunque aceptar la provocación del rey Thingol y comprometerse al cumplimiento de la misión de robar un silmaril para conseguir la mano de su hija denota una acción impulsiva e irracional que podemos considerar causa directa de la acción dramática. Tampoco es especialmente orgulloso, aunque sí lo suficiente como para encararse al más poderoso de los reyes de los elfos.

En definitiva, podemos considerar a Beren un héroe atípico dentro del universo de la tradición épica, y también entre el resto de los héroes del *Silmarillion*. El héroe de una nueva epopeya que introduce nuevos temas y elementos en el modelo épico de la tradición; un preludio, en muchos aspectos, de los héroes que protagonizarán las narraciones de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* (de hecho es el antepasado de Aragorn) y de tantas y tantas obras posteriores e influidas por estas.

El resto de los héroes del *Silmarillion* se muestran, como hemos dicho, como héroes épicos propiamente dichos. Pertenecen a un universo imaginario, como los de *La serpiente de Uróboros* de Eddison pero, al igual que estos, son grandiosos, sobrehumanos, orgullosos, coléricos y están marcados por un destino trágico.

La crítica contemporánea suele situar —como vimos al hablar sobre las clasificaciones de la literatura de mundos imaginarios— los relatos de Conan

dentro de los subgéneros de fantasía heroica o espada y brujería, y rara vez se etiquetan como fantasía épica. Es indudable que Conan es un héroe, pero la crítica especializada en literatura fantástica ha visto en el personaje suficientes diferencias significativas con respecto a los héroes de Tolkien (por señalar el ejemplo arquetípico de la llamada “fantasía épica”) como para diferenciar sus relatos de los considerados épicos. Cabe preguntarse cuáles son estas diferencias esenciales y —de haberlos— qué rasgos comparte el personaje de Robert E. Howard con los héroes de la tradición épica.

Comenzaremos señalando que Conan es un mito moderno que ha sobrevivido a su creador y protagonizado durante décadas cómics, películas de cine y relatos literarios de autoría y responsabilidad ajenas a Howard. Nos centraremos, por tanto —ya que el personaje se ha transfigurado significativamente en su periplo por épocas y medios diferentes— en la creación original, el Conan de los relatos de Robert E. Howard.

Conan es un guerrero. Aunque desempeña otras muchas profesiones en el transcurso de los relatos —como ladrón o pirata—, estas están siempre relacionadas con el mundo de las armas y el personaje está desde su origen caracterizado como un señor de la guerra de fuerza y condiciones superiores al resto de los hombres. En este aspecto podemos considerarle similar al resto de los héroes épicos, aunque debemos señalar que se trata estrictamente de un guerrero y capitán de hombres en los primeros relatos.

Tampoco deja mucho espacio para la duda el hecho de que Conan es un héroe encolerizado. Es una representación perfecta del héroe fuerte, orgulloso e impulsivo con tendencia a la ira y la violencia. En el esquema de equilibrio entre sabiduría y valor o vigor corporal no tiene nada que envidiar a Sigfrido o Aquiles (aunque sus modales y su baja condición social le alejan irremediabilmente de estos).

Sin embargo no encontraremos en los relatos de Howard el equivalente a la figura épica que encarne el papel de la *sapientia* frente a la *fortitude* de Conan. El héroe suele acompañarse de uno o varios aventureros, pero su función es muy distinta; el papel de estos aventureros se asemeja más al de un escudero, o al de una víctima de sus enemigos a la que rescatar, que al de un consejero o contrapeso a su carácter irreflexivo. Conan no sintomatiza la tragedia que nace de la irracionalidad residente en la condición esencial del

héroe, es un personaje ajeno a la dialéctica homérica y su irracionalidad no pretende enseñarnos nada acerca de la nobleza heroica necesariamente derivada del equilibrio entre las virtudes de la fuerza y la razón, sino exclusivamente justificar la tendencia del personaje a la acción pura y dura.

El héroe cimmerico comete errores que son fruto de su condición de héroe irreflexivo, pero estos no tienen la importancia de los errores de Aquiles o Roldán. A veces desencadenan la acción dramática en los diferentes relatos dando con el héroe en prisión o conduciéndole a una pelea, pero nunca acaban con su vida; el héroe siempre resulta victorioso. Howard nos ofrece la sangre de los enemigos de Conan, pero no se acerca en ningún caso a la verdadera tragedia épica: el sacrificio del héroe.

Otro problema del héroe cimmerico es su origen, las referencias textuales lo sitúan como hijo de un herrero nacido en el transcurso de una batalla³⁰⁵, pero los relatos no ahondan en la cuestión. Algunos estudiosos del tema especulan con la posibilidad de un posible origen divino que justificase, entre otras cosas, su destino como rey y hacen comparaciones con héroes míticos descendientes de dioses.

*(Heracles es el) tipo de Héroe al que más se asemeja Conan. Conan es una especie de Heracles, como él es superfuerte, hedonista, testarudo, bárbaro, valiente, viajero, ácrata, apátrida y ambos matan monstruos. Les diferencia tan sólo su origen, pero el de Conan es lo suficientemente misterioso (...) para dejar una duda razonable sobre el carácter semidivino de Conan.*³⁰⁶

En cualquier caso, una duda razonable no es elemento de juicio suficiente para afirmar que exista una relación en este sentido (origen divino) entre los héroes de la tradición épica y Conan. Sin embargo, el fragmento anterior sí nos sitúa en una dirección que podría relacionar al héroe de Howard

³⁰⁵ Howard, R.E., "Carta a P.S. Miller" en *The Howard Collector*, vol. I, núm. 5, Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1980,

³⁰⁶ Anónimo, "Conan no es un héroe mitológico (Clavos Rojos)", [en línea], El kritikrator, (20-03-2008), Formato HTML, Disponible en Internet: http://elcritiquitas.blogspot.com.es/2008/03/conan-no-es-un-hroe-mitolgico-clavos_6859.html, [última visita 20-01-2015].

con un arquetipo de la tradición: el matador de monstruos. Aunque, a priori, se trata de un arquetipo mítico y no épico.

Como vimos en el apartado correspondiente³⁰⁷, el matador de monstruos es un héroe mítico anterior a la tradición homérica. Un héroe masculino de gran fuerza y valor que derrota gorgonas, serpientes gigantes o minotauros. Ciertamente Conan parece mirarse en el espejo de Heracles o Perseo, pero estos héroes pertenecen a una clase heroica pre-épica —considerando (como lo hace la gran mayoría de los autores desde Platón hasta nuestros días) que la épica occidental, en sentido estrictamente poético, comienza con las epopeyas atribuidas a Homero—. Es cierto que el arquetipo del héroe matador de monstruos es —como vimos en su momento— un precedente directo del héroe épico y se prolonga como tal hasta la épica medieval como demuestra el caso de Sigfrido pero, a parte de la compartida condición de mata-monstruos, poco hay del héroe nibelungo en el bárbaro de Howard.

Podemos considerar, por otro lado, que hay más semejanza entre Conan y Beowulf; el otro gran mata-monstruos de la tradición germánica. Beowulf es, como Conan, el hombre más fuerte y valiente de su tiempo; un arrojado y arrogante hombre de armas que acaba siendo rey. Si obviamos el problema del origen humilde de Conan que se opone a la nobleza de nacimiento del héroe germánico, no es difícil encontrar gran similitud entre algunos pasajes de la narración del poema anglosajón (la lucha con las serpientes marinas o la mutilación del brazo de Grendel) y las numerosas escenas de acción de los relatos del bárbaro cimmerico. Pero debemos asumir que las semejanzas estéticas entre ambos héroes son de carácter superficial y que el invicto héroe aventurero de Howard no asume la compleja problemática que plantea un Beowulf enfrentado a la inevitable derrota de la vejez y la muerte. Los relatos de Conan —aunque presentan el esbozo de una cronología que permite situar al héroe en los diferentes acontecimientos históricos de Hiboria— no presentan una estructura narrativa de conjunto que permitan reconstruir la historia de Conan como una epopeya y ni tan siquiera dibujar un final concreto (más allá de la afirmación de Howard de que el protagonista acaba reinando en Aquilonia) que de sentido a la condición heroica de Conan:

³⁰⁷ “El héroe épico”, cap. 2.1.1. del presente trabajo.

*Creo que Conan fue rey de Aquilonia durante muchos años, y tubo un reinado turbulento y agitado, cuando la civilización hibórea había alcanzado su máximo esplendor y todos los reyes tenían ambiciones imperiales.*³⁰⁸

Debemos concluir al respecto que, si bien el protagonista de los relatos de Robert E. Howard se inspira en el arquetipo mítico del matador de monstruos, pertenece a una nueva clase de héroe aventurero que sólo comparte superficialmente algunos de los rasgos poéticos que atribuimos al modelo heroico de la épica tradicional. Los héroes de Howard son hombres de pasiones ardientes y voluntad indomable (en este sentido su carácter es comparable al de los héroes de la tradición épica), pero los suyos se caracterizan por tener enormes músculos y entendimiento corto. Si bien, los héroes de la tradición son impulsivos y cometen errores llevados por su ímpetu o su orgullo, no podemos definirlos como cortos de mente. Howard define a sus héroes en los siguientes términos:

*Son seres elementales. Cuando los metes en un lío, nadie espera que te devanes los sesos inventando modos sutiles maneras ingeniosas para hacerles salir del atolladero. Son demasiado estúpidos para hacer otra cosa que cortar, golpear y arrastrarse hasta quedar libres.*³⁰⁹

En cualquier caso, Howard afirma que su intención al crear el personaje de Conan no era recrear un arquetipo épico sino construir un héroe “realista” a partir de modelos tomados de la experiencia, de hombres reales existentes en el mundo empírico y no de arquetipos épicos:

Puede parecer fantástico asociar la palabra "realismo" con Conan, pero en realidad, y dejando de lado sus aventuras sobrenaturales, es el personaje más real que he creado jamás. Es, sencillamente, una combinación de distintos hombres que he

³⁰⁸ Howard, R.E., “Carta a P.S. Miller” en *The Howard Collector*, vol. I, núm. 5, Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1980.

³⁰⁹ Howard, Robert E., “Introducción” en *Conan*, [en línea], Universidad Miskatónica Lovekraftiana – Facultad de Literatura, (20-03-2008), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://espanol.geocities.com/alacifcl>, p. 2, [última visita 20-01-2015].

*conocido y pienso que a eso se debe que haya adquirido tan grandes proporciones así como una entidad propia en mi consciencia desde el momento en que escribí los primeros relatos de la serie. Algún mecanismo de mi subconsciente tomó las principales características de diversos boxeadores, pistoleros, contrabandistas, fanfarrones, tahúres y honrados trabajadores que yo había conocido y, al combinarlos, se produjo la amalgama que yo llamo Conan el Cimmerio.*³¹⁰

El también estadounidense Michael John Moorcock, crítico y autor literario de fantasía al que ya nos hemos referido en relación a la estética de *El Señor de los Anillos*, desarrolla el concepto de "Campeón Eterno" una especie de paradigma heroico condenado a asumir el peso de esta responsabilidad bajo diferentes formas en diferentes realidades. Los protagonistas de sus relatos — Elric de Melniboné, Corum Jhaelen Irsei, Dorian Hawkmoon y Erekosë—, representan la encarnación literaria de este arquetipo de héroe eterno, esclavizado por su propio destino y condición.

Analizaremos este concepto de Campeón Eterno que, en primer lugar — por la condición intrínseca del término—, parece dejar zanjada la cuestión de la inmortalidad como rasgo del héroe épico. Aunque la presentación del héroe como una figura de eterno retorno (obsérvese la relación con lo dicho sobre la obra de Eddison), o principio universal que se repite en cualquier universo o dimensión tiene un carácter más filosófico o conceptual que mítico (al menos observado desde la perspectiva de la mítica occidental).

Para someter a juicio el resto de los rasgos heroicos fijaremos nuestra atención en el ejemplo de Elric de Meliboné, en mi opinión su protagonista más y mejor desarrollado.

Podría considerarse a Elric, el héroe de Moorcock, en un doble sentido antihéroe. Por una parte, desde el primer momento se niega a asumir el papel de temible rey conquistador que la sociedad de Meliboné y su retorcido sistema ético (si podemos llamarlo así considerando que su civilización se sustenta en valores que nuestra cultura calificaría de inmorales o, al menos, de amorales) le impone como emperador de la misma. Valores que parece encarnar a la perfección su primo Yyrkoon, primer antagonista de la serie de novelas.

³¹⁰ Ibídem, p.3.

Es en este aspecto —y a pesar de lo crítico que, como hemos visto, Moorcock se manifestó hacia la obra de Tolkien— comparable a los héroes de *El Señor de los Anillos*: como a Aragorn, a Elric le abruma el peso de la regia herencia y se siente incapaz de alcanzar la grandeza de sus antecesores y, también como el heredero de Gondor, se verá obligado a seguir su propio destino y equilibrar los errores de sus antepasados. También se puede establecer un paralelismo con Frodo y su estoica aceptación de un heroico destino no deseado.

Por otra parte, la caracterización del personaje como un brujo invocador de demonios al servicio de los Señores del Caos, lo sitúa —al menos a priori— más en la línea de un villano o antihéroe que en la del clásico héroe. Podemos observar tanto en esta condición de brujo al servicio de poderes oscuros como en la idea de retorno o reencarnación del Campeón Eterno una nueva semejanza con el rey brujo Gorice XII de Eddison.

Estos dos aspectos “antiheroicos” —la pertenencia a las fuerzas del caos y la negación del papel de héroe— parecen caracterizar a Elric más como un moderno protagonista de novela que como otro nuevo arquetípico heroico de la épica. Ya hemos hablado de otras innovaciones de la narrativa de mundos imaginarios respecto a la tradición épica, proceso no sólo habitual en la historia de la literatura sino lógico y, evidentemente, necesario. Debemos tener en cuenta al estudiar las características de Elric, Conan, o Frodo, que se trata de personajes creados en el siglo XX y no en el siglo en el VII a. C o en la Edad Media, y que en cualquier caso, el héroe de la épica medieval es la germinación de un proceso de cambios estéticos que también aportó variaciones sobre el arquetipo homérico. La renovación tanto tópica como formal es inherente al proceso literario a través del tiempo, incluso dentro del marco de un mismo género.

Lo importante es comprender que —como ocurría con algunos héroes de Tolkien— el Campeón Eterno de Moorcock no representa un concepto absolutamente nuevo, sino el desarrollo y la adaptación de aspectos esenciales del héroe épico a una realidad literaria diferente. Es decir, los aspectos centrales de la poética del arquetipo heroico de la épica se mantienen.

Como Aquiles o Roldán, Elric es un héroe encolerizado. La traición de su primo y el intento de asesinato de Elric³¹¹, del que este es responsable, anuncia la cólera del héroe; pero el verdadero detonante de la acción dramática —lo que lleva a Elric a perseguir a su Yyrkoon hasta el otro lado del mundo para tomar venganza— es el secuestro de una mujer: su amada Cymoril³¹². Estamos por tanto, una vez más, ante la moderna versión de la cólera de Aquiles y el mito de Troya.

Respecto a la representación de los valores de nobleza que asumían, como vimos, los héroes de la antigüedad y la Edad Media; debemos observarlos desde una perspectiva moderna, y teniendo en cuenta que Elric es un personaje moralmente muy complejo. Como hemos dicho sirve al caos y no al orden, ya que los Señores del Caos son los dioses de su pueblo desde los orígenes del Imperio Melibonés. Pero, desde el comienzo de la primera novela, Moorcock nos presenta al protagonista como un melibonés atípico: distante de las oscuras y crueles tradiciones de los suyos y con tendencia a “debilidades” psicológicas de carácter moral³¹³. Ama Cymoril y persigue a Yyrkoon por amor a la princesa, perdona al traidor en varias ocasiones e incluso le nombra regente tras derrotarle y, además, desde el principio desconfía del poder que le ofrecen los Señores del Caos.

Desde el punto de vista estético, Elric se asemeja más —como afirmaba Willian Paton ker que lo hacían los dioses nórdicos³¹⁴—, a los titanes enemigos de los hombres que a los olímpicos. De hecho, la raza de Meliboné puede considerarse una especie de raza de titanes servidores del caos que lleva 10.000 años imponiendo el reino del dolor y la oscuridad sobre los hombres. Puede considerarse el mundo creado por Moorcock como el resultado de la derrota del orden a manos de las fuerzas de la oscuridad; una especie de secuela del Ragnarok.

³¹¹ Moorcock, Michael, *Elric de Meliboné*, cit., libro I, cap. 6.

³¹² Ibídem, libro II, cap. 3.

³¹³ Ibídem, libro I, cap. 1.

³¹⁴ Ker, Willian Paton, *The Dark Ages*, Universidad de Michigan, New American Library, 2008, p. 57.

Pero, también como los dioses del norte, el héroe de Moorcock está marcado con la sombra de la derrota por el destino —será el último emperador de Meliboné y el causante de la ruina del imperio—, y él lo sabe. Comparte con los dioses del norte y con sus guerreros elegidos entre los hombres una absoluta resistencia y abnegación heroica, perfecta —como decía Ker³¹⁵—, por cuanto carece de esperanza.

Observemos la presencia de otro de los rasgos poéticos en el que insistíamos al hablar del héroe de la tradición épica: la contraposición de los conceptos de fuerza y la sabiduría. Recordemos que para Homero, decía Curtius, la virtud heroica se encontraba en el perfecto equilibrio entre el vigor corporal y la sabiduría³¹⁶. Dejando a un lado a Odiseo, y a los héroes que son víctima de la ira de alguna divinidad, el desequilibrio que produce la acción dramática, la cólera del héroe, cae del lado de la fuerza física, la irracionalidad, el orgullo y la imprudencia. Pero en la pareja de opuestos de la obra de Moorcock se produce una inversión: los valores citados, relacionados con la virtud del vigor corporal son encarnados por Yyrkoon, antagonista del héroe, y los relacionados con la virtud de la sabiduría —prudencia, inteligencia y elocuencia— se encarnan en Elric. Es más, Elric es un emperador enfermo y físicamente débil a pesar de su juventud, cuyo vigor corporal se sustenta en la ingestión de drogas y pócimas mágicas que lo mantienen vivo.

En realidad, es la cólera de Yyrkoon la que desencadena la acción y no la de Elric. La función de Elric —y en general del Campeón Eterno de Moorcock—, es equilibrar la balanza. Ofrecer a Meliboné las virtudes de las que su tradición y su cultura carecen y, al mismo tiempo, equilibrar las fuerzas entre el Caos y el Orden. Su propia condición enferma le hace dependiente de pócimas que le otorgan vigor corporal, es un indicio de esta necesidad de equilibrio. El héroe de Moorcock representa en este aspecto una figura que se debate entre las terribles fuerzas opuestas Mitra-Varuna, de la antigua tradición indoeuropea. Es el sujeto mortal que encarna a partes iguales la figura del rey mágico y terrible y del rey sabio y justiciero.

³¹⁵ *Ibíd.*

³¹⁶ Curtius, Ernst Robert, *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., pp. 246-248.

A finales de los años setenta del siglo XX se produce un fenómeno que, como ya hemos apuntado, tendrá una importancia capital en el desarrollo de la literatura de mundos imaginarios; se trata de los juegos de rol. En pocos años, comienzan a publicarse centenares de libros ambientados en los mundos creados para estos juegos. Pero la mayoría de estos relatos se inclina más a la acción propia de los libros de aventuras y la repetición de tópicos popularizados por los imitadores de Tolkien o Howard que a la representación de temas épicos.

Si nos centramos en las novelas de la *Dragonlance* (el ejemplo más representativo de este tipo de literatura) para estudiar el elemento heroico desarrollado en las mismas, lo primero que nos encontramos es un concepto de héroe dividido en arquetipos o tipos de personaje ajeno al modelo tradicional épico.

Los *Hobbits* de Tolkien son —como hemos señalado— una aportación del autor británico, una filtración de la literatura moderna en el modelo épico; pero mantienen algunos de los rasgos esenciales de la tradición y, además, el resto de los protagonistas principales pueden considerarse, en mayor o menor medida, héroes arquetípicos de la épica. Pero los héroes de la *Dragonlance* responden a razones diferentes. Tracy Hickman, uno de los primeros autores de la serie, en sus anotaciones a las *Crónicas de la Dragonlance* presenta al protagonista de la siguiente forma: “nuestro personaje principal aparece en escena. (...) Tanis es otro arquetipo, un guerrero semielfo”³¹⁷. Lo mismo ocurre con el resto de los personajes: Tash es un kender ladrón, Storm es un paladín, Goldmoon una sacerdotisa sanadora, etc.

El héroe épico, por el contrario, es un arquetipo en sí mismo, un modelo ejemplar de nobleza, valor, fuerza y talento militar; y, en todo caso, siempre un guerrero y capitán de hombres. Es decir, no existen héroes ladrones, ni sanadores, ni hechiceros en la tradición épica. Los héroes son sencillamente héroes, esto es: guerreros y capitanes de hombres. Sigfrido, Aquiles, Odiseo, Beowulf, el Cid, Roldán, Brándoch Dahá, Fingolfin, Isildur, Thorin o Aragorn. En

³¹⁷ Notas de Tracy Hickman, *Crónicas de la Dragonlance*, cit., pp.27 y 85.

el sur o en el norte, en la Antigüedad, en la Edad Media, o en la modernidad, el arquetipo heroico se mantiene siempre en la épica.

Esto no quiere decir que en la épica no haya otros personajes o arquetipos, por supuesto que los hay, pero cumplen funciones poéticas diferentes, no ocupan nunca el espacio reservado al héroe. El mago Gandalf, por poner un ejemplo, parece responder a un arquetipo heroico diferente: es un mago. Pero esta apreciación superficial conlleva un grave error intrínseco, el mago de Tolkien es en realidad un maia, un dios. Así se le reconoce en repetidas ocasiones en la obra de Tolkien pero, además de la definición explícita del texto como uno de los espíritus sagrados de los maias enviados a la tierra media para socorrer a los enemigos de Morgoth, Gandalf responde — como veremos que observa Mónica Sanz en el siguiente fragmento de su trabajo *La poesía éddica y Tolkien: una mirada general*— a la inspiración del ejemplo éddico del dios nórdico Odín en sus formas: disfrazado de anciano vagabundo:

*Gandalf también aparece, en cierto modo, filológicamente conectado a otro personaje de la Edda. En Los dichos de Grímnir aparece el dios Odín, revestido en la forma de un anciano errante, vestido en gris. Algunos de los nombres que recibe esta transfiguración de Odín son Hárbarðr (“el de canosas barbas”), Göndlir (“el de la vara”), Siðhöttir (“el de ancho sombrero”) o Váfuðr (“el errante”). El sombrero también resalta aquí como otro atributo del mago. Gandalf también vaga por la Tierra Media bajo la apariencia de un anciano, vestido en gris, apoyado en su vara, y con largas y blancas barbas.*³¹⁸

Y ese es el papel que ocupa en las narraciones de *El Señor de los Anillos* y de *El Hobbit*. Como los dioses de la *Iliada* ayuda a uno de los dos bandos en conflicto y, como estos mismos dioses, tiene poderes mágicos o sobrehumanos. Pero el autor se ocupa de retirarle del relato tan a menudo como la acción lo precisa para ceder el protagonismo a los verdaderos héroes.

³¹⁸ Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien: una mirada general”, [en línea], *Revista Tolkien Española*, (fecha de publicación desconocida), Formato PDF, Disponible en Internet: www.revistatolkienespañola.org/contenidos/articulos/la-poesía-éddica-en-tolkien---una-mirada-general/, cit., p. 11; [última visita 20-01-2015].

Respecto al héroe principal de la *Dragonlance*, Tracy Hickman escribe lo siguiente:

*Al inicio del primer libro, Margaret tenía problemas con el personaje de Tanis. Le parecía que su voz y sus actos estaban fuera de lugar. Finalmente me preguntó sobre él y le dije que Tanis era un personaje sencillo: “Es el capitán James T. Kirk de la nave espacial Enterprise”. Claro que el capitán Kirk también se inspiró en Horatio Hornblower. Sea como sea, la analogía nos funcionó.*³¹⁹

El modelo heroico presente en la mente de Hickman a la hora de caracterizar a su protagonista no tiene nada que ver con la épica, al menos no de forma directa. Tanto el capitán James T. Kirk como Horatio Hornblower son héroes modernos, no quiero decir que el héroe de la narrativa moderna no conserve aspectos presentes en el modelo de héroe épico, pero, en todo caso, estas similitudes serían compartidas sólo de forma tangencial por Tanis.

Es cierto que otros aspectos del héroe épico se filtran a través de la influencia de los personajes de *El Señor de los Anillos*. Tanis, por ejemplo, está destinado a reinar, al igual que Aragorn; y, como este, pasa su juventud como un montaraz y será nombrado por un apelativo despectivo —Trancos en el caso de Aragorn—, y despreciado por el pueblo al que acabará gobernando:

*El nombre de Tanis se deriva de Tanthalas, en el lenguaje elfo. Como la palabra raíz, “Thalas”, significa “rey” en la forma de sustantivo y “gobernar” en la forma verbal, y el prefijo “Tan” denota “ser merecedor”, el nombre significa literalmente “ser merecedor de gobernar”. Esto, en el caso de Tanis, resultó ser una especie de broma cruel en sus primeros años entre los qualinestis. Más adelante, con el paso de los años, se convirtió en algo profético hasta cierto punto.*³²⁰

El hecho de que Tanis sea rey y capitán de hombres en una gran guerra contra el mal lo acerca al modelo épico de héroe pero, en cualquier caso, la preocupación principal de los autores de la *Dragonlance* no es configurar a sus protagonistas como verdaderos héroes épicos sino crear héroes creíbles dentro

³¹⁹ Tracy Hickman, “Notas” en *Crónicas de la Dragonlance*, cit., pp.27 y 85.

³²⁰ Black, Jean Blashfield, “Notas” en *Crónicas de la Dragonlance*, cit., p.103.

de su mundo imaginario a partir de los arquetipos de personaje de *Advanced Dungeons and Dragons*; el juego de rol que da origen a la serie de libros.

*Las novelas, a diferencia de los juegos (de rol), requieren una base sólida para sus personajes. No basta simplemente con decir que Tanis es un semielfo; hay que decir por qué. Al establecer su posición social, Margaret y yo ahondamos en la personalidad de Tanis y llegamos a comprenderlo mejor, de manera que hicimos de él un personaje más complejo y rico en matices de lo que imaginamos al principio.*³²¹

Las novelas de la *Dragonlance* son, en cierto modo, un intento de trasladar un universo épico asumido de forma indirecta, es decir, de segunda mano; a un lector carente del conocimiento necesario para comprender las implicaciones estéticas de la tradición épica. En este proceso se generan arquetipos de personajes que diversifican la figura del héroe creando diferentes clases que aumenten las posibilidades argumentales y descentralizando una poética épica que orbita en torno al problema esencial del héroe. El éxito de esta tentativa es limitado en la mayoría de los casos, dando como resultado novelas de aventuras plagadas de tópicos temáticos y personajes arquetípicos inocuos muy alejados de la complejidad y profundidad de los héroes de la tradición.

La irrupción de estos nuevos arquetipos de héroe no es producto exclusivamente de la literatura surgida a partir de los juegos de rol, ya hemos hablado de los hobbits de Tolkien como elemento de renovación o nuevo modelo heroico, o del aventurero bárbaro que ejemplifica Conan, y podemos encontrar numerosos ejemplos de estos modernos arquetipos heroicos distantes del modelo épico —cuando no completamente ajenos a él— en la mayoría de las obras de literatura de mundos imaginarios escritas a partir de los años setenta del siglo XX.

Uno de los arquetipos más productivos será el mago, o hechicero, popularizado a partir de la serie de novelas de Terramar de Úrsula K. Le Guin y su protagonista Gavilán³²². Modelo que sin duda influyó a uno de los “héroes”

³²¹ Nota de Tracy Hickman, *Crónicas de la Dragonlance*, cit., p.28.

³²² Le Guin, Ursula K., *Crónicas de Terramar*, Buenos Aires, Minotauro, 1968-2002.

más populares de la literatura moderna como es Harry Potter, y que está presente —con muchos matices— en otros muchos como el propio Raitslin de la *Dragonlance* o el más moderno Kovthe, protagonista de la *Crónica del asesino de reyes*³²³ de Patrick Rothfuss y, en ciertos aspectos del poderoso Elric de Meliboné (al que ya nos hemos referido).

Duny —nombre del héroe antes de ser llamado Gavilán— es un joven de origen humilde que, como Bilbo, habita una tranquila aldea de su mundo. El motor de la acción dramática es el conocimiento de la magia que despierta un profundo interés en el protagonista. El héroe no es un guerrero, ni un capitán de hombres, y tampoco pertenece a la nobleza ni es descendiente de divinidad alguna. Podríamos considerar su talento con la magia como un don o marca que le predestina como héroe, pero todos estos rasgos están muy lejos de acercarle al modelo tradicional de la épica.

Tras su primera acción heroica —Duny salva a su pueblo de una invasión gracias a un poderoso hechizo— el chico cae enfermo y sólo la llegada del mago Ogión logra salvarlo. Este es el comienzo de un viaje a través del conocimiento de la magia y su verdadero poder. Un camino que le llevará a la isla de Roke para estudiar en la más famosa escuela de magos de Terramar; donde Gavilán aprende los nombres y las formas, el camino iniciático que desembocará en "La Gesta del Gavilán".

La odisea de la serie es en realidad un viaje interior en busca del equilibrio. La apreciación de la necesidad de equilibrio es quizás el único punto en común entre el héroe homérico y el de Ursula Kroeber.

*Es el principio fundamental que rige este mundo: el delicado equilibrio entre la muerte y la vida, que muy pocos hombres pueden alterar, o restaurar. Pues la restauración del orden cósmico corresponde naturalmente al individuo que se gobierna a sí mismo, el héroe completo capaz de dar el paso último, enfrentarse a su propia sombra, que es miedo, odio e inhumanidad.*³²⁴

³²³ Rothfuss, Patrick, *Crónica del asesino de reyes*, Barcelona, Plaza & James: *El temor de un hombre sabio*, 2011.
El nombre del viento, 2007.

³²⁴ Bael, "Un mago de Terramar", [en línea], *Club de lectura*, Los Espejos de la Rueda, (23-12-2004), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.espejosdelarueda.org/article159.html>, cit., [última visita 22-01-2015].

La oposición de fuerzas dialécticas entre el poder de la magia y el conocimiento de la misma es ciertamente equiparable al tópico épico de *sapientia-fortitudo*. En la obra de Le Guin se traduce en la necesidad del equilibrio entre el bien y el mal. La influencia de las *Crónicas de Terramar* en el mundo de Elric de Meliboné es palpable en este aspecto. El control se convierte en la virtud esencial del héroe, el conocimiento y la aceptación de que la sabiduría y el poder han de ir de la mano, pues el uno sin la otra desemboca irremediabilmente en la tragedia. Gabilán debe controlar su poder, al igual que Elric debe controlar los poderes oscuros que invoca. Otro ejemplo que sigue este principio es Raistlin, el poderoso hechicero de las *Crónicas de la Dragonlance*. Así parecen confirmarlo las palabras de Tracy Hickman:

*El equilibrio es un principio fundamental en **Dragonlance**: en este mundo no se obtiene nada sin pagar algo por ello. La magia puede otorgar un poder extraordinario, pero conlleva un precio especialmente alto aquí en Krynn.*³²⁵

El coste inicial para el mago de la *Dragonlance* es su deterioro físico, poder por salud. Las similitudes entre Raistlin y Elric en este aspecto — recordemos que también el melibonés era un poderoso hechicero enfermizo (por no hablar del parecido físico entre ambos: son pálidos y albinos)— son destacables, y plantean la posibilidad de que el principio de equilibrio que rige al personaje de Hickman y Weiss sea una influencia directa de Moorcock. La diferencia básica es que —como señalábamos más arriba— Elric representa realmente punto de equilibrio necesario entre las figuras de Mitra y Varuna, mientras que Raistlin es la personificación del desequilibrio, del ascenso o descenso (según se juzgue) hacia la encarnación del rey mágico y terrible (Mitra).

Volviendo a Terramar, la búsqueda del citado equilibrio conlleva un aprendizaje, esta es una importante divergencia con la épica. El desequilibrio entre el vigor corporal o el coraje, y la sabiduría, lleva a los héroes de la epopeya y los romances épicos a la cólera y la trágica muerte, no hay

³²⁵ Hickman, Tracy, "Notas" en *Crónicas de la Dragonlance*, cit., pp. 50 y 86.

aprendizaje ni evolución. Sin embargo, los errores derivados del desequilibrio entre el poder y el conocimiento o control del mismo llevan a Gavilán a cometer errores no definitivos; es decir, Gavilán se repone y aprende de sus errores, evoluciona.

El estudio de su héroe protagonista nos lleva a considerar que la serie de *Terramar* se enmarca dentro de la literatura de mundos imaginarios, pero no puede considerarse una épica no mimética, es decir: una obra de género épico en sentido estricto, asumido este desde los rasgos más destacados del héroe en la poética tradicional.

Respecto a *Harry Potter*, prestaremos la debida atención a la configuración estética de su héroe principal, ya que supone un referente no sólo para la narrativa fantástica contemporánea sino también para cierto sector de autores dedicados a la literatura de mundos imaginarios.

El primer rasgo destacable —como ya hemos señalado— es su tipología: Harry Potter es un mago y, por lo tanto, no se ajusta a la clase o categoría natural de héroe épico, representado por el guerrero y capitán de hombres. Pero no sólo es un mago, sino que, además —y al igual que Gavilán, el protagonista de *Terramar*—, es un aprendiz de mago, un héroe en desarrollo, rasgo que —como ya hemos apuntado— también le aleja de la caracterización arquetípica del héroe épico, que se presenta como un héroe reconocido y en la plenitud de sus facultades desde el comienzo del relato, mientras que el joven aprendiz de la serie de J. K. Rowling tendrá que pasar por determinadas pruebas para conseguir su realización como héroe.

Algunos estudiosos contemporáneos consideran que este es un rasgo que caracteriza a Harry Potter como héroe “porque los héroes no nacen, se hacen”³²⁶. Pero, como hemos visto al estudiar el modelo épico, eso no es cierto. Tanto Aquiles, como Odiseo o Heracles nacen predestinados como héroes, e incluso son hijos o descendientes de dioses. Heracles, siendo un infante, asfixia en su cuna una serpiente; y Tetis, madre de Aquiles, baña a su

³²⁶ Ortega Martín, Natalia, "La heroicidad en Harry Potter I", [en línea], Gran Imaginador, (11-01-2014), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.granimaginador.es/2014/01/11/la-heroicidad-en-harry-potter/>, cit., [última visita 22-01-2015].

hijo en las aguas sagradas que lo harán invulnerable. Todo esto, observado desde la perspectiva mítica del héroe, que en realidad sí se ajustaría a las características de Harry Potter, ya que es hijo de magos y ese es el origen de su poder, y su destino está unido al de Lord Voldemort —el mago más tenebroso de todos los tiempos— y marcado por la maldición que este invoca sobre él para matarle al nacer¹. Pero desde una perspectiva estrictamente poética, es decir, asumiendo al héroe tal y como lo presenta la narración épica; debemos insistir en el hecho de que el héroe ya es tal al comienzo del relato. Sigfrido ya ha matado al dragón y conquistado el tesoro de los nibelungos cuando comienza la narración del *Cantar*, del mismo modo que Roldán ya es el mayor adalid del rey de Francia al comienzo de *La Chanson* y Aquiles el más poderoso guerrero de la alianza aquea al comenzar la *Iliada*.

Harry Potter, a pesar de estar relacionado directamente con la desaparición del villano, y aún asumiendo que puede haberle derrotado al nacer, se presenta al principio de la narración como un simple aprendiz de mago. En este aspecto, parte en la misma situación que Bilbo o Frodo.

Esto no quiere decir que en la épica no exista evolución de personajes o héroes, el Poema de Mio Cid es un buen ejemplo de lo contrario. El estado del Cid varía, su posición y la consideración del rey hacía él va desde el destierro a la total restauración de su honra. Pero, cuando comienza el poema, el Cid ya es el mayor de los héroes de Castilla, no precisa por tanto pasar determinadas pruebas para convertirse en un héroe, sino en todo caso para retirar el velo que impide al rey verle como tal.

La desarticulación de los arquetipos instaurados en la literatura de mundos imaginarios también ha dado lugar a la creación de auténticos héroes épicos que a la vez resultan seres humanos perfectamente verosímiles — desde el punto de vista psicológico— por el lector contemporáneo. Esta es, seguramente, la mayor virtud literaria de la obra de R.R. Martin *Canción de hielo y fuego*.

Virtud que hace posible que sus personajes resulten verdaderos no sólo para el lector moderno, sino incluso para los actores que los interpretan en la versión televisiva —un sector siempre muy crítico en este aspecto— que los

consideran complejos y creíbles. Así lo expresa, por ejemplo, Emilia Clarke, que interpreta a Daenerys Targaryen, uno de los principales protagonistas:

*Cuando leí el guión, fue la primera vez que daba con un personaje con tantas facetas. A menudo, el personaje está encasillado: o es una arpía o una ingenua. Pero con Dany lo tienes todo; tienes un auténtico ser humano que está asustado, pero logra superar su miedo. La entendí desde el principio. No puedo explicarlo, la verdad. Para mí es una persona muy real. Simpatizo con ella, creo en ella.*³²⁷

Pero, al mismo tiempo, este logro estético no se consigue al precio de sacrificar el carácter épico de los personajes. La mayoría de los héroes de Martin representa fielmente el arquetipo épico y asume las características de este.

A priori, los Stark parecen ser los encargados de representar el papel heroico. La obra se inaugura con la presentación de Eddard Stark, el señor de Invernalía y guardián del Norte. Este personaje ejemplifica los valores de nobleza y caballerosidad, es un héroe de guerra y modelo de moralidad. Su hijo Rob encarna a la perfección el papel de héroe encolerizado que capitanea las tropas del norte en busca de venganza. Ambos —como Aquiles, Sigfrido o Roldán— tendrán una muerte trágica y prematura fruto de la traición.

Al lector contemporáneo puede resultarle sorprendente que el héroe muera a mitad de la obra, o incluso al principio (Eddard muere cuando ni siquiera ha concluido el primer libro); pero esto, considerado hoy día por muchos una arriesgada apuesta estética de Martin, no es otra cosa que —como hemos señalado— un rasgo común de la épica, presente en Aquiles, en Sigfrido, en Roldán y en la mayoría de los héroes del *Silmarillion*.

También la oposición dialéctica entre las virtudes heroicas toma en la obra de Martin una gran importancia, siendo —con matices que responden a una reinterpretación del tópico por el autor— el tema central. Podríamos considerar la saga como una reflexión sobre la figura heroica, una meditación

³²⁷ Clarke, Emilia; en Cogman, Bryan, *El libro oficial de Juego de tronos*, Barcelona, Random House Mondadori, 2012, cit., p.156.

sobre la contraposición de los valores que esta figura encarna. Un análisis poético de la figura del héroe que ahonda en la propia esencia de la épica.

Tanto Eddard como Rob mueren fruto de intrigas y traiciones cortesanas, son —como Aquiles— héroes que nunca perdieron una batalla, pero que no tienen sentido fuera del mundo épico de la guerra. Martin lo tiene muy claro, los verdaderos héroes —en sentido estricto— no pintan nada en la corte, que representa —para él—, en oposición al campo de batalla, el “mundo real” o, al menos, un mundo anti-épico. Ambos se caracterizan, como Aquiles o Roldán, con la virtud heroica de la fuerza y carecen de la de la sabiduría. Esto es más evidente en Rob que por su juventud encarna a la perfección el papel de héroe impulsivo y temerario pero, tanto él como su padre, desatienden los consejos que podrían haber evitado su tragedia. Su nombre vivirá en las leyendas, como el de Aquiles, pero igual que el mirmidón, deberán renunciar a la vida para ello.

Otro ejemplo claro de esta oposición, probablemente el mas magistral de la obra de Martin, lo encontramos en los hermanos Lannister. Los gemelos, Cersei y Jaime, asumen la virtud del valor, la fuerza, la arrogancia y la irascibilidad; su hermano pequeño es el paradigma de la sabiduría. Tyrion es inteligente, astuto y, sobre todo, elocuente (virtud que los griegos relacionaban más íntimamente con la sabiduría). En muchos aspectos, Jaime y Tyrion se nos presentan como unos modernos Aquiles y Néstor. El propio Tyrion dirá: “Mí mejor arma está en el cerebro; mi hermano tiene su espada, el rey Robert tiene su maza, y yo tengo mi mente”³²⁸.

Martin lleva a un punto más profundo la reflexión sobre esta pareja de opuestos cortando la mano de Jaime. Esta mutilación —bastante simbólica en diversos aspectos—, deja al héroe sin su espada y anula, por tanto, su virtud heroica, obligándolo a una inevitable transformación. Pero, lejos de destruir al héroe, la limitación de la nobleza física de Jaime despierta la nobleza de espíritu del héroe. El proceso se desarrolla como una compensación entre las virtudes heroicas, un mecanismo de equilibrio entre los opuestos, como aquella a la que —decía Curtius— aspiraba el verdadero héroe homérico.

³²⁸ Martin, G.R.R., *Juego de tronos, Canción de hielo y fuego I*, cap. (Tyrion 2), p.129.

Y es que —como para Homero— para Martin la esencia heroica se encuentra en ese equilibrio entre fuerza y sabiduría. Aunque en el caso del autor norteamericano sería más exacto decir entre honor e inteligencia (entendida esta desde una perspectiva pragmática, es decir, eficaz). Tyrion es el personaje que mejor encarna el equilibrio de ambos valores. Sus actos se orientan siempre en el sentido de la justicia, pero no son impulsivos ni poco meditados como los de sus hermanos, sino que responden a la lógica y la razón.

Martin traslada, por lo tanto, esta oposición a dos conceptos diferentes de los que planteaba la epopeya homérica: heroísmo y poder. Desde esta perspectiva la obra nos plantea el siguiente problema: ¿Puede un verdadero héroe obtener el poder? O, dicho de otra forma: ¿Son compatibles en forma alguna la nobleza y el ejercicio del poder?

Hemos observado el ejemplo de los señores de la casa Stark y de los hermanos Lannister, pero contemplemos algún otro de los que abundan en *Canción de hielo y fuego*:

El caso de Daenerys es bastante significativo en este aspecto, en poco tiempo pasa de ser una princesa exiliada entregada en matrimonio por su hermano a un bárbaro señor de la guerra; a convertirse en una poderosa reina conquistadora de ciudades. El personaje se rige por un estricto código moral, y actúa como libertadora de esclavos y oprimidos, pero mantener el poder supone para ella vivir en un estado de absoluta tensión, y constantemente se ve obligada a hacer concesiones a sus poderosos enemigos y traicionar su voluntad y principios. Un ejemplo de esta oposición de fuerzas dialécticas podemos verlo en sus dragones: son el símbolo de su poder, el arma de sus antepasados conquistadores, pero ella debe encadenarlos en una cueva para evitar que den rienda suelta a sus instintos y causen estragos a la población³²⁹. Daenerys vive constantemente atrapada en el dilema entre lo justo y lo conveniente, viéndose obligada a elegir siempre entre la heroína y la gobernante.

Stanis Baratheon se encuentra en una situación comparable en determinados aspectos, su código de honor es aún más inflexible que el de

³²⁹ Martin, G.R.R., *Danza de dragones*, cit., cap. 11 (Daenerys).

Daenerys, sin embargo, la fuente de su poder —Melisandre, la sacerdotisa roja— es a la vez la mayor mancha para su honor. El contrapeso de Melisandre lo ejerce Davos Seaworth, el primer consejero del rey. Esta pareja de contrarios encarna a la perfección el sistema dialéctico *sapientia-fortitudo*: Melisandre es el fuego, la pasión, el vigor, el orgullo y la fuerza; Davos la sensatez, la experiencia y la humanidad.

El conflicto entre el honor y el poder se hace manifiesto en la oferta que Stanis hace a Jon Nieve en el Muro³³⁰. Le ofrece el señorío de Invernia y nombrarle guardián del Norte, el inalcanzable sueño de la infancia del hijo bastardo de Eddard Stark; pero para obtener ese premio debe renunciar a los votos pronunciados como miembro de la Guardia de la Noche.

Jon Nieve es un personaje complejo desde el punto de vista épico, ya que sus orígenes son un misterio para el lector y el suspense es un recurso dramático ajeno a la poética de la tradición épica. Es sin duda uno de los principales protagonistas de la saga, pero, hasta la resolución de la trama —la serie está incompleta— el análisis de los rasgos heroicos del personaje se sustenta irremediabilmente, en muchos aspectos, en la especulación.

En la quinta entrega, tras muchas idas y venidas, la cólera parece apoderarse definitivamente del héroe llevándole a actuar impulsivamente y renunciar a sus votos y a su responsabilidad como lord comandante de la Guardia de la Noche y marchar a la guerra contra los Bolton. Esta decisión es el detonante que posibilita la consumación de la traición fraguada por sus compañeros, que acuchillan al héroe en una escena que recuerda inevitablemente al asesinato de Julio César en el senado romano³³¹. Sea cual sea el resultado de este atentado, la cólera actúa como motor de la acción dramática.

Tenemos, por tanto, un héroe encolerizado que se debate desde el capítulo uno en el dilema entre la pasión y el deber, sus sueños de grandeza y heroísmo y su condición de hijo bastardo. Se trata, además, de un capitán de hombres de gran valía militar (con tan sólo dieciséis años comanda la Guardia de la Noche y se enfrenta en enorme desventaja numérica al ejército de los

³³⁰ Martin, G.R.R., *Tormenta de espadas*, cit., cap. 76 (Jon).

³³¹ Martin, G.R.R., *Danza de dragones*, cit., cap. 69 (Jon).

salvajes). Respecto a sus orígenes, como ya hemos dicho, son un misterio. Pero, como mínimo, es el hijo mayor de Eddard Stark, señor de Invernia y guardián del Norte (algo equivalente en los Siete Reinos a un rey); y atendiendo minuciosamente a los indicios que nos da la narración existe la posibilidad —como veremos más detenidamente— de que sea en verdad hijo de Lyanna Stark y Raegar Targaryen, lo que lo convertiría en legítimo heredero del Trono de Hierro. En cualquiera de los casos, Jon Nieve representa fielmente el papel de un héroe clásico arquetípico, pero la última posibilidad le situaría, además, en el epicentro de la acción dramática del relato.

El mundo de Martin, aunque imaginario y repleto de maravillas imposibles es, como sus personajes, tremendamente real. Un mundo tan real, tan parecido al nuestro en muchos aspectos que cabe preguntarse si Martin no está planteando en su obra la imposibilidad del héroe en una realidad que da la espalda a la épica. Pero, al mismo tiempo, es evidente que Martin traza las líneas de un universo épico muy influido por la epopeya de Homero y los cantares medievales. De hecho, como veremos mas adelante, toda la obra es un homenaje a la epopeya antigua y, más concretamente a la *Iliada*. Baste, por el momento, señalar que es la cólera de Robert Baratheon por el robo de una doncella lo que provoca la guerra que genera la situación en la que se desarrolla toda la narración.

La tendencia de la literatura contemporánea a insertar al héroe épico en un nuevo mundo —me refiero ahora a un nuevo mundo como paradigma ideológico y no como universo imaginario— ha llevado a algunos autores a crear héroes complejos, verosímiles desde una perspectiva psicológica. Esto es muy evidente en los héroes de Martin, pero también en otros autores contemporáneos. Steven Erikson (autor canadiense al que nos hemos referido anteriormente), por ejemplo, expresa la necesidad de romper con tópicos como la bilateralidad entre buenos y malos que se adueñó del panorama de la literatura de mundos imaginarios tras la publicación de *El Señor de los Anillos*. Defecto sobre el que llamaba airadamente la atención Michael Moorcock. En una entrevista para *SF Site*, Erikson escribe lo siguiente:

*No soy un fan de las historias de héroes ciegamente bondadosos versus los tipos insípidos y malvados. La noción del mal por sí mismo me resulta tremendamente aburrida —todos esos Señores Oscuros intentando crear tierras baldías cubiertas de víctimas esclavizadas... ¿Para qué? Ciertamente, la tradición impone una yuxtaposición arquetípica para iluminar así la condición humana. Me lo trago, incluso lo reconozco como fuente de atracción universal hacia el género. Pero como escritor, me fascina la ambivalencia. Los tipos buenos hacen cosas malas, y los chicos malos hacen cosas buenas, y a veces situaciones que parecen buenas resultan ser malvadas. Con suerte todo personaje resulta genuino en su incertidumbre y la ambigüedad. Mi pasado de antropólogo se rebela ante los mundos y los conflictos simples. Nada es simple, nunca lo fue. Por eso, **Gardens** desarrolla giros de lealtades con la esperanza de ofrecer al lector la posibilidad de decidir con quien identificarse.*³³²

Si nos fijamos en la tradición épica desde la *Iliada* hasta *El Cantar de los Nibelungos* enseguida nos damos cuenta que no existe una división entre buenos y malos. En la *Iliada* cada héroe responde a sus propias motivaciones e intereses, y los dioses actúan de la misma forma. No podemos considerar que Aquiles o Menelao sean mejores o peores que Héctor o Eneas, desde el punto de vista moral. El secuestro de Helena por parte de Alejandro tiene consecuencias negativas para Troya, pero también las tiene la obstinación de Aquiles en no combatir para los aqueos. Los héroes más destacados son capaces de cometer actos de cobardía como hacerse pasar por locos para evitar ir a la guerra (Odiseo). De la misma forma podemos juzgar a Hagen, la mayoría de sus acciones son muestra de heroísmo, valor y lealtad, pero su traición a Sigfrido es un acto de miserable cobardía indigno de un héroe. Los héroes épicos poseen poder y virtudes sobrehumanos pero tienen defectos que los hacen reales o, al menos, verosímiles dentro de su mundo; son en cierto modo humanos, y se distinguen unos de otros por sus acciones.

Cuando Ericson habla de la imposición de esa “ambivalencia” (de buenos y malos sin apenas matices) por parte de la “tradición”, no puede referirse, por tanto, a la tradición de la épica, sino a *El Señor de los Anillos* y la “tradición” de la épica no mimética. Y cuando se refiere a “esa yuxtaposición arquetípica” capaz de “iluminar la condición humana” que reconoce como

³³² Erikson, Steven, "Entrevista", [en línea], S.F: Site, (fecha de publicación desconocida), Formato PDF, Disponible en Internet: <http://www.sfsite.com/06a/se82.htm>, cit., [última visita 16-03-2014].

fuentes de atracción universal hacia el género, está analizando estos elementos desde una perspectiva de recepción muy concreta, la del mundo en crisis espiritual de entre guerras acogido a la filosofía irracionalista en la que vieron la luz las primeras obras épicas no miméticas. La literatura de Tolkien nace en ese contexto y está impregnada de la necesidad de héroes capaces de sostener las últimas antorchas de luz contra la oscuridad. Es la épica de un momento determinado observada desde un punto de vista particular, el de los escritores aristócratas ingleses de principios del XX que añoran las glorias de un antiguo orden perdido.

Pero como bien observan Erikson, Moorcock, y otros autores más modernos, la perpetuación de una perspectiva épica ambivalente, de esa noción simplista del mal y del bien, de “esos Señores Oscuros intentando crear tierras baldías cubiertas de víctimas esclavizadas”; resulta tremendamente aburrida, y niega a los héroes la posibilidad de una verdadera condición épica.

Una de las más destacadas aportaciones de la literatura contemporánea a la épica no mimética es la recuperación de la verosimilitud en el carácter y acciones de los héroes. Los protagonistas de Martin (el ejemplo más destacado), al igual que Hagen, Aquiles o Sigfrido están dotados de una humanidad que les hace tan odiosos como admirables; una humanidad de la que carecen los protagonistas de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* —salvo, como ya hemos señalado Thorin y Boromir— y que aun poseían los héroes del *Silmarillion*.

2.2. Épica moderna, continuidad de una estética de la tradición

2.2.1. E. R. Eddison, de la inspiración de las sagas a la grandiosidad homérica

No es ningún secreto la enorme influencia de Homero y las sagas islandesas en la obra de Eric Rüker Eddison —influencia a la que ya hemos hecho referencia al estudiar los rasgos estéticos del héroe heredados por *La serpiente de Uróboros*³³³— y que el propio autor reconocía. Eddison descubrió estos dos corpus literarios siendo muy joven (pudo empezar a leer a Homero a los once años, pues le regalaron en 1893 un ejemplar de la *Odisea* en traducción de Lang y Butcher, y hacia la misma época empezó a leer *La biblioteca de las sagas*, de William Morris y Eirik Magnusson)³³⁴, cuando “apenas había estado inventando obras de teatrillo de títeres con Arthur Ransome y llenando las páginas del *Libro de dibujos*”³³⁵. En opinión de Paul Edmund Thomas a Eddison le encantaba Homero, pero sentía aún más devoción por las sagas, que llevaba “en lo más hondo de su corazón”³³⁶.

Una anécdota recogida en una carta enviada por Eddison a E. Brinton a propósito de la redacción de su segunda obra literaria de ficción³³⁷, pone de manifiesto la conciencia del autor sobre la inspiración de la obra. Eddison cuenta que le dijo a una de sus mecanógrafas que su novela estaría inspirada por “la era de la gran literatura clásica de las sagas nórdicas, que llevo veinte años estudiando, y que prefiero a todas las demás”³³⁸.

³³³ “Caracterización del héroe épico en la épica no mimética y la literatura de mundos épicos imaginarios”, cap. 2.1.2. del presente trabajo.

³³⁴ Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.21.

³³⁵ *Ibídem*.

³³⁶ *Ibídem*.

³³⁷ Eddison, E.R., *Styrbiorn the Strong*, Londres, Jonathan Cape, 1926.

³³⁸ Eddison, E.R., en “Carta a E. Brinton” (06-08-1922), en *Correspondencia sobre Styrbiorn el Fuerte*, Leeds, Biblioteca de Referencia de la Biblioteca Central (departamento de Historia Local).

Esa pasión, nacida de la lectura de *La biblioteca de las sagas* animó a Eddison a iniciarse en un concienzudo estudio que, según afirma Paul E. Thomas, le llevó a aprender por su cuenta islandés antiguo durante sus años de estudiante en Eton y en Oxford. Y a desarrollar continuados estudios que “arrojaron como primer fruto *Styrbiorn el Fuerte*, y como rica cosecha la traducción de *La saga de Egil*, publicada en 1930 por la Cambridge University Press”³³⁹.

Seguramente, la característica poética más palpable de la influencia de las sagas en la obra de Eddison se encuentre en el ya citado sentido estético de la belleza de la conducta y el carácter, que imbuye a los héroes de *La serpiente de Uróboros*; característica más presente, según expertos como E. V. Gordon, en la literatura tradicional islandesa que en ninguna otra:

*En ninguna otra literatura existe un sentido tal de la belleza de la conducta humana; en verdad, parece que a los prosistas islandeses, con la excepción de Snorri, no les ha importado la belleza de nada más que de la conducta y el carácter. Los mismos héroes y heroínas tenían una visión estética de la conducta; era su directriz principal.*³⁴⁰

Aunque otros muchos rasgos estéticos de la tradición medieval islandesa se filtran en *La serpiente de Uróboros* y en el resto de las obras del británico —sobre todo en lo que a estilo y temas se refiere—; y es indudable la preferencia de Eddison por la literatura clásica de las sagas, esta influencia no es la única, y los expertos que se han dedicado al estudio de su obra llaman la atención sobre las heterogéneas formas de inspiración sobre las que se construye su estilo:

*(...) aparte de estas generalizaciones, el estilo de Eddison no es paralelo al de las sagas porque su fidelidad ecléctica a otras fuentes queridas suele hacer que su estilo se desvíe de las convenciones de la prosa de las sagas. Como en la mayoría de los aspectos del *Uróboros*, Eddison trabaja como un alquimista en el estilo de su prosa: mezcla esquemas de la prosa de las sagas con*

³³⁹ Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.22.

³⁴⁰ Gordon, E. V. , *An Introduction to old Norse*, Oxford, Clarendon Press, 1927,cit., p.32.

*los de otras influencias literarias para crear una prosa que contiene proporciones diversas de varios estilos.*³⁴¹

La mejor prosa islandesa se caracteriza por un estilo directo, sencillo y conciso que —tal y como la describe el propio Eddison en su introducción a la *Saga de Egil*— emplea “el habla dura y curtida de los hombres que trabajan con las manos: habla directa, no afectada, de granjeros; no sofisticada, pero clásica y noble, porque es el habla de un pueblo que nace con instinto natural para el lenguaje y para la narración dramática”³⁴². Sin embargo, Eddison tan sólo otorga la palabra a un granjero en una ocasión en toda la de *La serpiente de Uróboros*. Lo hace en el capítulo XXVI y, efectivamente, como analiza Thomas en su introducción de la obra a partir del siguiente fragmento: “Eres una moza desobediente, y, si no es por ti, que venga espada o que venga fuego no se me da una paja; pues sé que no será sino una tormenta pasajera ahora que ha vuelto a casa mi señor”³⁴³, otorga al granjero un habla de palabras sencillas, dura, apropiada a su condición; y además:

*...todas las palabras del original, salvo disobedient (desobediente) y passing (pasajera), proceden etimológicamente del germánico del norte, y casi todas las palabras son sencillas, lacónicas, un «habla dura y curtida».*³⁴⁴

Pero —como advierte Thomas— este granjero y su voz sólo aparecen en la obra durante el breve lapso de tres páginas, el resto se ve copado por la muy diferente expresión de caballeros, señores, reyes y reinas que apenas en unas pocas ocasiones pronuncian frases que podrían haber sido pronunciadas por héroes islandeses. Frases que Thomas ejemplifica con una puesta en boca del general Zeldonius: “Vuelve a mí el mundo, y con él este recuerdo: que los de Demonlandia decían verdad a amigos o enemigos y siempre tuvieron a vergüenza mentir y engañar” y que —según su análisis— se oponen al carácter

³⁴¹ Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.22.

³⁴² Eddison, Erik Rücker, “Introducción” en *La saga de Egil*, Cambridge, Cambridge University Press, 1930, cit., pp. 28-32.

³⁴³ Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros*, cit., cap. XXVI, p.467.

³⁴⁴ Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.23.

general del registro lingüístico y expresivo de los personajes de Eddison, caracterizado por una sintaxis y léxico de origen latino o francés absolutamente ajeno a las sagas. Thomas concluye en este aspecto que:

*Las conversaciones del **Uróboros** tienen sus antecedentes más importantes en la literatura dramática isabelina, pero la tensión silenciosa del habla sencilla de las sagas también resuena en las voces, y la combinación da un resultado con ecos que no son completamente ingleses.*³⁴⁵

Dejaremos a un lado otras influencias notables en la obra de Eddison como la del teatro isabelino, por quedar estas fuera del principal foco de atención del presente estudio y suponer una inspiración particular de Eddison que genera características estéticas y estilísticas en su obra que no están presentes de forma general en otros autores de épica no mimética más modernos (aunque sí son compartidas, en muchos aspectos, por otros autores victorianos que escribieron ficciones fantásticas ambientadas en mundos imaginarios, como William Morris o Lord Dunsani).

Entre las otras influencias que destacaremos, y que sitúan la obra de Eddison en la línea de una verdadera epopeya, prima —no podía ser de otra forma— Homero, cuyo ejemplo permite a Eddison crear un universo de grandeza y magnitudes inabarcables para los pequeños clanes heroicos de las sagas islandesas. Sobre la naturaleza de esta influencia escribió Eddison a su cuñado Keith Henderson en una carta que describe la necesidad de adaptar su estilo (originalmente inspirado en las sagas) para “tratar escenas y personas grandes y tremendas; como con las que prefiere jugar mi imaginación”³⁴⁶.

Lo cierto es que, si bien —como hemos señalado— el propio Eddison afirma su predilección por las sagas islandesas, las escenas y héroes de *La serpiente de Uróboros* emanan de una tradición muy diferente y su enormidad los acerca mucho más al universo homérico.

Como observamos al analizar el elemento heroico de la obra de Eddison, igual que los héroes homéricos, los héroes de Demonlandia o Brujolandia son

³⁴⁵ Ibídem.

³⁴⁶ Eddison “Carta a Henderson”, (05-02-1923), Oxford, Biblioteca Bodleian, fols. 18-21, MS. Eng. Letters, c. 231, cit.

grandes señores pertenecientes a la más alta aristocracia de su mundo, gobernantes de extensos reinos y capitanes de ejércitos. De sus decisiones y actos depende el destino de millares de hombres, la tristeza o la felicidad de sus subordinados está en sus manos.

También los héroes de las sagas son aristocráticos pero lo son —en palabras de Thomas— “por su espíritu y su temperamento pero no en el sentido de tener un poder político tangible”³⁴⁷. Son, en realidad, pioneros colonizadores de las tierras de Islandia, líderes de pequeños clanes que gobiernan tierras de ganaderos y agricultores, y no reinos ni regiones populosas. Mandan tropas y dirigen expediciones vikingas, pero no son capitanes —salvo en ocasiones excepcionales^J— de verdaderos ejércitos; y en ningún caso estos ejércitos son comparables a los de la *Iliada* o *La serpiente de Uróboros*. Son, en definitiva, mucho menos grandiosos que los héroes de Eddison o los de la *Iliada*. Y, aunque muchas veces se consideran a sí mismos iguales a los reyes y a los príncipes:

*Los héroes de las sagas se asentaron en las llanuras vacías y primigenias de Islandia. Construyeron estructuras funcionales de madera, piedra y césped: templos, salas comunales, granjas, establos y lecherías. Amaban el lujo, pero la construcción de palacios lujosos ni les favorecía ni les era posible. Los héroes de las sagas no tienen las viviendas espléndidas, los ejércitos, los barcos, las tierras, la riqueza ni las armaduras adornadas que poseen los reyes de Homero.*³⁴⁸

En algunos aspectos, *La serpiente de Uróboros* de Eddison se sitúa en un punto intermedio entre las sagas islandesas y la *Ilíada*. Una de las principales diferencias de magnitud entre las sagas y la épica homérica estriba —como observa Thomas— en la disparidad de la intervención divina en los actos humanos:

*Si bien en las sagas ocurren sucesos sobrenaturales, los dioses nunca hablan ni se muestran a sí mismos, mientras que en la **Ilíada** los dioses se pasean por las llanuras de Troya. Zeus, Hera,*

³⁴⁷ Thomas, Paul Edmund, “Introducción”, en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.29.

³⁴⁸ Thomas, Paul Edmund, “Introducción”, en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.30.

*Atenea, Afrodita, Apolo, Ares y Poseidón se interesan vivamente por la guerra, y todos ellos participan, unos más y otros menos, en los actos de los guerreros. Esta atención divina reviste los pensamientos y los actos de los hombres de una importancia cósmica que no existe en las sagas. Las decisiones de Aquiles lo ilustran perfectamente. Después de soportar los insultos injustos de Agamenón, de arrojar su cetro y de decidir retirarse de los combates, Aquiles, amargamente airado, pide a su madre divina Tetis que convenza a Zeus de que conceda victorias a los troyanos y sufrimientos a los aqueos hasta que Agamenón se arrepienta de su trato insultante del más grande de los guerreros aqueos. A Zeus le molesta la petición, pero la concede. Así, las decisiones airadas de Aquiles mueven cielo y tierra, como refieren los primeros versos del poema, y tienen consecuencias devastadoras para un gran número de soldados. En las sagas se producen, con gran frecuencia, actos de ira y derramamientos de sangre, que pueden afectar a una familia a toda una región, pero no resuena su eco por todo el Asgard.*³⁴⁹

Los poderosos señores del universo épico de Eddison adoran, como los de Homero, a los dioses griegos; pero los dioses no aparecen de forma explícita en la obra. Como en el mundo de las sagas, nadie duda de su existencia, pero estos se mantienen apartados de hombres y héroes; se comunican con los mortales a través de señales, augurios y sueños; y los mortales pueden comunicarse con los dioses y espíritus sobrenaturales por medio de hechizos o encantamientos.

Por otro lado, como señala Paul Edmund Thomas:

*Los héroes de Eddison comparten con los hombres y mujeres tanto de la **Iliada** como de las sagas una actitud fatalista: los dioses decretan los sucesos de las vidas de los mortales y su duración. Dado que los dioses determinan el destino, los hombres y mujeres se consideran orgullosamente no iguales que los dioses, pero sí compañeros suyos en su aproximación a sus destinos finales; no se rebajan a humillarse ante las deidades ni por humildad ni por sentimientos de culpa.*³⁵⁰

En cuanto al estilo, Eddison analiza algunos rasgos diferenciales, relativos al ritmo y el equilibrio entre acción y descripción de las sagas y de Homero, de la siguiente forma:

³⁴⁹ Ibídem, p.29.

³⁵⁰ Ibídem, cit.

*(...) aunque el movimiento de Homero es rápido, la acción se detiene continuamente para la introducción de ornamentos poéticos, símiles o descripciones. La acción de la saga jamás se detiene, salvo para la introducción de datos genealógicos. (...) La acción se ralentiza a fin de dar tiempo para contemplar a placer todas las formas de la belleza sensual. (...) Los nórdicos no dan mucha importancia a la belleza de la naturaleza (si podemos juzgarlos a la luz de las sagas); sí se la dan a la belleza física del hombre y de la mujer, pero se contentan con advertirla de manera objetiva y concisa: “era el más hermoso de ver de todos los hombres”; rara vez entran en detalles, y jamás permiten que interrumpa el ritmo del relato.*³⁵¹

Tanto Eddison, como Tolkien, como la mayoría de los autores de principios del siglo XX que apuntalan los cimientos de la literatura de mundos imaginarios, se decantan por una narrativa mucho más recargada y descriptiva que la que presentan no sólo las sagas, sino también las epopeyas homéricas, o los cantares medievales; asimilándose más, en lo que a la forma se refiere, a las novelas de caballerías u otras obras alto medievales. Como explica Thomas:

*Eddison suele detener su narración activa para escribir largos párrafos que hablan de salas, ropas, mobiliario y armas. A lo largo de la mayor parte del libro, Eddison no sólo abandona los esquemas concisos mesurados de las sagas, sino que sobrepasa con mucho los “ornamentos poéticos” de sus otras influencias literarias: los símiles extensos de Homero suelen detener la acción durante menos de cinco líneas, pero las descripciones extensas de Eddison pueden detener la acción durante varias páginas.*³⁵²

Podemos concluir al respecto, que la obra que señalamos como el primer eslabón de la cadena que une la tradición épica con la moderna épica no mimética parte esencialmente de la adaptación de un primer impulso estético inspirado por la literatura clásica de las sagas nórdicas a un universo épico concebido en parámetros homéricos. A esto debemos añadir la influencia estilística del lenguaje de los dramas isabelinos, que supone una innovación en

³⁵¹ Eddison, E. Rücker, introducción a *La saga de Egil*, Cambridge; Cambridge University Press, 1930, pp. 28-32.

³⁵² Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.24.

la prosa épica de Eddison (aunque es, como hemos dicho, común a otros autores de su tiempo).

2.2.2. Tolkien y la tradición épica germánica

Se ha hablado mucho acerca de la influencia de la mitología nórdica en la obra de Tolkien. En primer lugar, debemos considerar que sería más adecuado referirnos a la influencia de la mitología germánica de forma general, ya que puede resultar difícil diferenciar determinados aspectos de la mitología nórdica —y de la cultura nórdica en general— de los que imbuyen a la mitología goda o a la anglosajona; e inexacto limitar la influencia en Tolkien a una de estas vertientes en concreto. Más aún si tenemos en cuenta que, como afirman José María Valverde y Martín Riquer³⁵³, los temas legendarios que dan origen a las diversas manifestaciones de la literatura épica de origen germánico se repiten como si perteneciesen a la memoria de un tiempo en el que pueblos alejados en el espacio compartiesen un pasado común. Así, podemos rastrear su huella por las manifestaciones literarias de los pueblos extendidos por Islandia y Escandinavia, pero también por Inglaterra (donde encontramos, por ejemplo el *Poema de Beowulf*, obra clave para la comprensión del escenario imaginario creado por Tolkien), el centro de Europa y las penínsulas Itálica e Ibérica en diferentes épocas.

Podría parecer, a primera vista, que nos hallamos ante una poesía épica o heroica de origen, al menos en parte, independiente de la epopeya clásica y cuyo enigmático nacimiento y configuración primitivos se ha pretendido explicar remontándose a una supuesta era prehistórica en la que los pueblos europeos formaban una sola comunidad; aunque estas hipótesis navegan por el momento por los mares de la especulación y no existen, al margen de la supervivencia de los mitos en escritos medievales, evidencias que las respalden. Las primeras manifestaciones escritas de la épica germánica son, por otra parte, bastante tardías; datan del siglo VIII, cuando encontramos, por un lado obras literarias escritas en Islandia y la península escandinava y, por otro, obras escritas en el centro de Europa y las Islas Británicas. Esto podría llevarnos a suponer, en sentido contrario, que los cantos que dan origen a

³⁵³ Valverde Pacheco, José María, y De Riquer, Martín, “La épica medieval”, [en línea], Ciudad Seva, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet:

<http://www.ciudadseva.com/textos/estudios/roldan/epica.htm>, [última visita 25-01-2015].

dichos escritos pudieron ser transmitidos por vía oral de unos pueblos a otros y reinterpretados posteriormente, lo cual negaría la necesidad de que dichos pueblos hubiesen formado en un remoto pasado una sola comunidad. Debemos tener en cuenta, además, que durante el siglo XIII se manifiesta el influjo románico, principalmente francés, en la literatura narrativa escandinava, inglesa y alemana; lo cual hace más difícil establecer las características que delimitan las fronteras de las diferentes ramas épicas tomando como objeto de estudio textos bajomedievales.³⁵⁴

Seguramente la fuente más importante para el conocimiento concreto de la primitiva poesía nórdica sea el extenso tratado didáctico titulado *Edda* (*Edda Menor*), compuesto a principios del siglo XIII por el escritor islandés Snorri Sturluson; y redactado, según las palabras del propio autor, “para que los jóvenes poetas mantengan la antigua tradición literaria”³⁵⁵. La primera parte expone las leyendas que hacen referencia a la creación del mundo, en la segunda explica las metáforas poéticas usadas por los escaldas y la tercera consiste en un panegírico del rey Hakon de Noruega, escrito en diversos metros y con comentarios sobre la versificación.

La *Edda Mayor*, *Edda en Verso*, o *Edda de Saemund* (llamada así aunque se trata de una colección de poemas anónimos que no formaron una unidad originalmente y carecían de título como conjunto); tiene mayor antigüedad que la *Edda* de Snorri, que es en rigor la única obra que lleva ese título *Edda*. Aún así —por no entrar en detalles que sólo dificultarían el tema que nos ocupa sin aportar demasiada luz^K—, emplearemos dicha denominación para referirnos a la colección compuesta por un total de 38 poemas de carácter mitológico y heroico, 29 de los cuales están recogidos en el famoso *Codex Regius* atribuido a Saemund el Sabio^L.

Estos poemas, escritos en islandés tienen una antigüedad anterior al año 1000. Los primeros, que podemos considerar poemas míticos, refieren la creación del mundo, el resto, poemas heroicos se refieren a héroes y dioses, principalmente a Odín y a Thor.

³⁵⁴ *Ibíd.*

³⁵⁵ Snorri, Sturluson, en *Ibíd.*

Tolkien conoció el corpus de las *Edda* (*Edda Mayor* y *Edda Menor*) cuando tenía veintiún años y, efectivamente, el interés por la épica medieval en general, y por la *Edda* en particular, se convertiría en una de sus mayores pasiones y la más destacable inspiración e influencia de su obra literaria.

El contacto de J.R.R Tolkien con la épica y la literatura heroica medieval se remonta a la adolescencia del autor. Siendo muy joven había leído *Sir Gawain y el Caballero Verde* —obra de la cual que acabaría siendo el principal traductor y editor—, el *Poema de Beowulf* —que también editaría y estudiaría profundamente con posterioridad— y el *Kalevala*.

Tolkien procuró tener un contacto lo más directo posible con la épica. Igual que en el caso de Eddison, la pasión que sentía por la literatura medieval reside el germen del interés que mostró a lo largo de toda su vida por la lingüística y el conocimiento de las lenguas en las que fueron compuestos los poemas. Dedicó gran parte de sus estudios al conocimiento del inglés —lengua en la que estaba versado en sus diferentes fases— y tenía nociones en multitud de otras lenguas como el gótico, finés, galés, noruego antiguo, latín, francés, alemán, griego, castellano, anglosajón, celta e islandés; lo que le permitió acercarse a la poesía épica con cierta independencia de las modernas traducciones.

Tolkien no sólo tradujo y editó *Sir Gawain y el Caballero Verde* y el *Poema de Beowulf*, sino que inició la composición de un largo poema, el *Volsungakviða Nyja* (probablemente escrito a finales de la década de los veinte principio de los treinta del siglo XX, y recientemente editado por su hijo Christopher Tolkien³⁵⁶), que él mismo describía en una carta como un intento de organizar el material de la *Edda* que trata de Sigurd y Gunnar³⁵⁷ (se refería a la *Edda Mayor*). El poema está conscientemente compuesto a la manera de la antigua literatura noruega —usando un tipo de estrofa característico de la poesía épica noruega, llamado “fornyrðislag”— aunque en inglés³⁵⁸.

³⁵⁶ Tolkien, J.R.R., *La leyenda de Sigurd y Gudrun*, Barcelona, Planeta, 2013.

³⁵⁷ Tolkien, J.R.R., “Carta 295”, (a W. H. Auden, 29-01-1968), en *Cartas de J.R.R. Tolkien*, Barcelona, Minotauro, 1993, p. 584.

³⁵⁸ Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, cit., p. 5.

El poema de Tolkien es una recreación de un tema éddico preexistente, no una creación basada en la propia invención, ya que recoge puntualmente el contenido conservado en la *Edda* sobre Sigurd y Gudrum. La obra está dividida en dos partes³⁵⁹, la primera, *La balada de los Völsungos*, narra los acontecimientos relativos a la historia del héroe Sigurd, el matador del dragón Fáfnir, y la toma de posesión de su tesoro. Esta es la misma hazaña que la referida en el *Cantar de los Nibelungos* atribuye a Sigfrid o Sigfrido, recogida también en el *Poema de Beowulf*, en la que una esclava lo canta en la corte al regreso del héroe godo a su tierra:

... No poco renombre
le trajo a Sigmundo después de su muerte
el que fiero en la lucha abatiese al dragón,
al guardián del tesoro. El de alto linaje
a solas logró bajo el risco grisáceo 61
su hazaña famosa: no llevaba a Fitela.
El osado varón traspasó con su hierro
a la enorme serpiente y clavóse en la roca
la espada del bravo: el reptil pereció.
Así con su fuerza el de gran valentía
dueño se hizo y señor absoluto
del rico tesoro.³⁶⁰

En paralelo, Tolkien entrelaza otra leyenda, la de la walkiria Brynhild, que duerme encerrada en un círculo de llamas. Sigurd, tras dar muerte a Fáfnir toma como esposa a Gudrún, la hermosa hija del rey de los nibelungos (enanos guardianes de los tesoros). El matrimonio le convierte en hermano de sangre del príncipe Gunnar al que —a pesar de desaconsejarle la acción—, accede a ayudar a conquistar a la valquiria Brynhild. Disfrazado de Gunnar, Sigurd conquista a la valquiria tras entregarle el fatídico anillo (que ha sido maldito por la madre de los nibelungos, una poderosa hechicera). Gunnar, se casa con Brynhild pero, al ver el anillo, Gudrún, la esposa de Sigurd, le cuenta

³⁵⁹ Arribas, María, “La Leyenda de Sigurd y Gudrun, obra inédita de Tolkien”, [en línea], Área Libros, (18-11-2009), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.arealibros.es/fantasia/la-leyenda-de-sigurd-y-gudrun-obra-inedita-de-tolkien.html>. [última visita 25-01-2015].

³⁶⁰ Anónimo, *Beowulf*, cit., vv. 884-895.

a la walkiria la verdad para burlarse de ella. Vencida por la ira, Brynhild exige a Gunnar que mate a su hermano de sangre y se suicida, quemándose en la pira funeraria de Sigurd.

El paralelismo con la historia contada en el *Cantar de los Nibelungos* es evidente, pero más importante para nuestro trabajo es establecer las relaciones con la obra de Tolkien: un hechizo de olvido, que nubla la memoria es la causa de la tragedia, mecanismo que se repite en la leyenda de Turin Turambar narrada en el *Silmarillion*. También el posterior suicidio de la valquiria Brynhild constituye una coincidencia con el de Nienor, hermana y amante de Turin.

La segunda parte refiere el drama de la princesa Gudrún, a quien, tras la muerte de Sigurd, la imponen el matrimonio con el poderoso Atli (Atila), soberano de los hunos. También en esta leyenda encontramos un importante paralelismo (dejando a un lado los existentes con el *Cantar de los Nibelungos*) con el destino Aerin, tía de Turin, obligada a casarse, tras la entrega de Ithilum a los orientales por parte de Morgoth, con un soberano de los hombres del este llamado Brodda (los hombres del este son hordas de hombres entregados al malvado Morgoth equiparables, desde el punto de vista de Tolkien, a las tropas de Atila, como veremos al observar, en su momento, la influencia sobre la obra del autor británico de las crónicas heroicas godas³⁶¹). La historia concluye con el asesinato de Atli a manos de los hermanos de Gudrún, y la espantosa venganza que ésta lleva a cabo, matando a sus propios hijos y quemando su palacio.

Como ya hemos señalado, Tolkien se preocupó también profundamente por las raíces de la literatura anglosajona. Esto pudo suponer algún problema en principio y dirigirle inevitablemente al estudio simultáneo de la tradición nórdica, ya que —como observa Mónica Sanz— pocos son los textos genuinamente “ingleses” que conserva la tradición. A ellos, sin embargo, se dedicó Tolkien con profusión en estudios y trabajos: *Beowulf*, *Sir Gawain and the Green Knight* (bajo la influencia de las leyendas artúricas), el poema *Pearl* y *Sir Orfeo*, el *Cryst* del autor Cynewulf³⁶².

³⁶¹ “Realidad y épica no mimética”, cap. 4.1. del presente trabajo.

³⁶² Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, cit., p. 7.

La mitología de la Inglaterra medieval tuvo dos fuentes de origen principales: la mitología nórdica y la anglosajona, a las que habría que añadir la influencia de la épica francesa (más patente las leyendas Artúricas). Estas son también en igual medida las influencias esenciales de la obra de Tolkien.

Para asumir la importancia de la influencia de la tradición germánica en la concepción del universo de Tolkien debemos partir de un acercamiento a la cosmología que imbuye esta mitología. En la mitología nórdica el mundo se representa como un disco plano situado en las ramas del árbol del mundo. Este árbol, llamado Yggdrasil, contiene a su vez nueve mundos en los que habitaban varias criaturas. En las raíces mora un dragón llamado Nidhogg que, royéndolas, pretende derribarlo. En este hecho podemos encontrar una inspiración del atentado de Morgoth con el apoyo de la monstruosa araña Ungoliat a los Árboles de Valinor³⁶³. En la parte más alta habita un águila que vigila los nueve mundos. El águila es el símbolo de Manguë, el dios de los cielos en la mitología tolkiniana, que desde el Taniquentil —el pico más alto de Arda— vigila el mundo. Por último, la ardilla Ratatösk viaja de las raíces a la copa llevando noticias falsas y engaños del dragón al águila, y viceversa, con la intención de sembrar la discordia entre ellos.

La región alta del cielo, la morada de los dioses, se llamaba Asgard y estaba en el centro del disco, pero el único camino que llevaba allí era un paso mágico a través del arco iris. No resulta difícil encontrar una similitud con las Tierras Imperecederas de Arda, morada de los valar (y de los elfos de la luz) que, separadas de la Tierra Media por el poder de los valar tras la marcha de los noldor, sólo dejaban un camino secreto, un puente invisible que exclusivamente las velas escogidas podían encontrar.

También como en la legendaria morada oscura de Niflheim, Tolkien reserva una tierra maldita y ardiente donde moran los demonios de fuego y residen los muertos. Aunque los muertos de Angband, lo sean más bien en un sentido no literal —muertos en vida, hombres y elfos condenados a la esclavitud y pertenencia a la raza pervertida de los orcos—, no cabe duda que

³⁶³ Tolkien, J.R.R., "Quenta Silmarillion" en *Silmarillion*, cit., cap. 8 "Del oscurecimiento de Valinor".

la región dominada por Morgoth en la que se sitúa la terrible fortaleza representa una reinterpretación de la infernal tierra de Niflheim.

Como afirma Mónica Sanz en su artículo “La poesía éddica y Tolkien: una mirada general”, el propio concepto de espacio épico donde se desarrolla la acción de las leyendas de Tolkien, la Tierra Media, se nos presenta como una clara referencia a la mitología nórdica:

*Hay varios elementos éddicos que Tolkien pudo tomar para construir su imaginarium en la Tierra Media. El más sobresaliente podría ser el uso de Miðgarð (Tierra intermedia, tierra de en medio — Tierra Media) como término para designar el locus donde toma forma su ficción. En las **Eddas**, Mídgard es un lugar entre el Jotunheim (o tierra de los gigantes, donde viven los monstruos) y el Ásgard o Recinto de los Dioses. El Mídgard estaba reservado para que viviesen los hombres. (...) La Middle Earth tolkiniana engloba las tierras creadas por el canto de los Valar y animadas por el aliento de Eru (Ilúvatar, el creador), en las que se sucederá la historia de Hombres, Elfos y Enanos (... y Hobbits). Dentro de ella encontramos moradas benditas, fortalezas subterráneas, castillos y fortalezas... pero también encontramos lugares malditos, hogares de monstruos, antros de corrupción y tortura.*

*(...) Tolkien utiliza Mirkwood partiendo de su significado primario. Mircviðr se menciona varias veces en los poemas de las **Eddas**. Los héroes burgundios lo atraviesan a caballo, Mircviðr inn ókkuna, “Mirkwood el desconocido”, en su desastroso viaje hacia Atila el huno. Hlötr el huno lo reclama como parte de su patrimonio que proviene de su medio hermano godo en el poema La batalla de los godos y los hunos, Hrís þat it mæta, er Myrcvið heitir, “el espléndido bosque se llama Mirkwood”; el poema pertenece a la **Saga del rey Heidrek**. Parece que los escritores de las leyendas nórdicas coincidían en que Mirkwood estaba al este, y que podía funcionar como límite, quizá entre las montañas y la estepa. En Tolkien hay que atravesarlo hacia el este también; lo vemos oscuro, tenebroso y peligroso: poblado de arañas gigantes dotadas de voz, cruzado por un río encantado, lleno de criaturas malvadas y lóbregas, inexplorado y casi desconocido. Pero antes no fue así: el poder oscuro fue quien lo corrompió. Y sus pobladores primigenios no han cejado en su empeño de recuperar el antiguo esplendor: Mirkwood aún alberga Elfos.³⁶⁴*

Los moradores de esa Tierra Media, las criaturas que pueblan el universo imaginario de Tolkien configuran el mundo rebotante de creatividad pero al mismo tiempo imbuido de una estudiada coherencia que lo hace

³⁶⁴ Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, cit., pp. 18 y 19.

verosímil o —en palabras del propio autor— posibilita la suspensión de la incredulidad que caracteriza a una creación fantástica “bien hecha”³⁶⁵. Pero la mayoría de estas criaturas o razas están inspiradas de forma directa en la tradición nórdica, representan una adaptación de los seres sobrenaturales descritos o nombrados en la *Edda*.

Dos de las razas principales de la mitología de Tolkien parten de los nombres de “elfos” y “enanos” de la *Edda*. Debemos tener en cuenta, para comenzar a analizar esta cuestión que, tanto en los textos éddicos en prosa, como en los conservados en verso, elfos y enanos se confunden habitualmente; son criaturas míticas que comparten rasgos que los asemejan, como su habilidad extraordinaria en la herrería y la fabricación de joyas sobrenaturales.

Así, de igual modo que los enanos son descritos como grandes artesanos de la piedra y el metal, el poema *Völundarkvida en Nija*, “el Cantar de Vólund”, nos ofrece la imagen del “Señor de los Elfos” como un como el mejor forjador y artífice de joyas, armas y demás preciosas obras de excepcional valor.

*Vólund, él solo, - quedóse en Ulfdálir;
allá rojo oro - en el yunque labraba,
repleta una sarta - de anillas llenó;
esperaba él así - a su clara esposa,
que acaso con él - volvería un día.
(...)
En la piel del oso - el Señor de los Elfos
contó sus anillas: - una faltaba...*³⁶⁶

Mónica Sanz refiere esta problemática confusión terminológica y explica que, aunque en el fragmento se le llama “El señor de los Elfos”, no queda claro en ningún momento si es verdaderamente un elfo o un enano, ya que algo más tarde se emplea la denominación de enano. En cierto modo, —explica Sanz— hasta mucho más tarde, la palabra designada para “elfo” se traducía por

³⁶⁵ Tolkien, “Sobre los cuentos de hadas”, cit., p. 166.

³⁶⁶ Anónimo, *Völundarkvida en Nija (Cantar de Vólund)*, en Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, cit.

“enano”. El Old English Dictionary relaciona de forma vaga los elfos y los enanos.³⁶⁷

Una de las más meritorias labores de creación de Tolkien es precisamente, establecer una clara diferenciación entre ambas clases de criaturas a partir de la diferente denominación en los textos éddicos de elfos o enanos.

Los elfos del universo de Tolkien —igual que los enanos— asumen la condición de extraordinarios artífices. Son forjadores de armas poderosas y legendarias (como ejemplifican las obras de los herreros de Góndolin) y nadie puede igualarles como artífices de joyas (baste el ejemplo de los silmarils de Fëanor).

Mónica Sanz escribe:

Incluso sin el conocimiento de los Enanos, Fëanor allá en la Tierra Bendecida forjó las joyas más importantes y hermosas de toda la historia de la Tierra Media: los Silmarils. Su funesto destino provocó las matanzas de Elfos por Elfos, y la consiguiente lucha eterna que debió sobrellevar para siempre su raza. Nadie jamás fue capaz de crear joyas semejantes, ni siquiera el mismo Fëanor.

*(...) Y bajo la enseñanza de los Enanos, los Elfos fueron capaces de crear piezas tales como los Grandes Anillos de los Elfos (tres de los veinte anillos que conforman el poema de The Lord of the Rings, pero a éstos no los tocó la sombra, y no estaban corruptos), forjados por Celebrimbor, el herrero Elfo más dotado en estas artes en toda la Tierra Media.*³⁶⁸

En el material de la *Edda* en prosa conservado por Snorri Sturluson, se distingue —al igual que en la obra de Tolkien— entre los “Elfos de la luz” (*ljósálfar*) y los “Elfos oscuros” (*dölkkálfar*) que viven en el *Alfheim* “Hogar de los Elfos”, y los “Elfos Morenos” (*svartálfar*) que habitan, junto a los enanos en *Svartálfaheim* el “Hogar de los Elfos Morenos”. La distinción entre los dos territorios es similar a la existente entre la Tierra Media —que podría asimilarse a *Svartálfaheim*— y las Tierras Imperecederas —una posible interpretación tolkiniana de *Alfheim*—. Aunque en el mundo de Tolkien —como bien observa Mónica Sanz— la denominación de los elfos es ligeramente diferente: no

³⁶⁷ Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, cit. p. 15.

³⁶⁸ *Ibidem*.

existen los Elfos Morenos, y la diferencia entre las otras dos clases, que también nombra como “Elfos Claros” (o Elfos de la Luz) y “Elfos Oscuros” (o Elfos Grises) no tiene nada que ver con su color sino con “su nivel de alumbramiento”: los Elfos de la Luz son aquellos que han “visto la luz” de los Dos Árboles de Valinor. Los Elfos Oscuros son aquellos que no quisieron viajar o se perdieron en el viaje hacia la tierra de los Valar (también llamados Silvanos). Los Elfos de la Luz fueron llamados *Calaquendi* y los Oscuros *Moriquendi*³⁶⁹.

En cuanto a los enanos, la diferencia principal que Tolkien les impone respecto a los poderosos elfos inmortales, es que no podemos considerar que se trate de criaturas sobrenaturales en la misma medida que los enanos de la *Edda*.

Es decir, los enanos éddicos son criaturas poderosas y mágicas, en la mayoría de los casos malignas. Hacen gala de una terrible codicia, y las joyas y los tesoros que forjan en secreto son deseados por héroes, vanes y ases. Los enanos de Tolkien conservan características de la raza de mitológica, como lo son su fuerza, su carácter huraño y reservado, y su enorme talento en trabajos manuales con la piedra y el metal. Son terriblemente persistentes y poseen un arrojo y coraje particulares, capaces de anular su razón, profundamente unidos a su carácter ambicioso y a su enorme tendencia al odio y la ira. Estas características los convierte en una raza de guerreros feroz en el combate y capaz de traspasar cualquier límite —incluso el más miserable de los asesinatos— si los extraordinarios tesoros fruto de sus manos se ven amenazados. Podemos encontrar ejemplos de esto en la *Hjaðningavíg*, la “Batalla Interminable” narrada en la *Edda Menor* de Snorri, así como en el enojo de Thorin con Bilbo a causa del robo de la Piedra del Arca³⁷⁰ en *El Hobbit*, o el asesinato del rey Thingol por motivo del Nauglamír o Collar de los Enanos³⁷¹ en el *Silmarillion*.

³⁶⁹ Ibídem.

³⁷⁰ Tolkien, J.R.R., *El Hobbit*, cit., cap. XVI, “Un ladrón en la noche”.

³⁷¹ Tolkien, J.R.R., “Quenta Silmarillion” en *Silmarillion*, cit., cap. 22 “La ruina de Doriath”.

En cualquier caso y, aún asumiendo estas semejanzas, debemos señalar que —como afirma Sanz— podemos considerar a los enanos de Tolkien (a diferencia de los de la *Edda*) criaturas de orden “extranatural” y no “sobrenatural”.³⁷²

*Constituyen en su mayoría una raza persistente, grave, reservada, laboriosa, que no olvida las injurias (ni los actos de bondad), amantes de la piedra, de las gemas, de las cosas que cobran forma en sus manos de artesanos, más que de las cosas con vida propia. Pero no son malos por naturaleza, y pocos son los que sirvieron al Enemigo por libre voluntad, sea lo que fuere lo alegado por los Hombres. Porque los Hombres de antaño codiciaban los tesoros y las obras de los Enanos, y hubo enemistad entre ambas razas.*³⁷³

Hay referencias a las legendarias hachas de los enanos en las primeras narraciones éddicas sobre estas criaturas. También los enanos de Tolkien emplean el hacha como arma principal y emblema, e incluso forma parte de su grito de guerra: *¡Khâzad ai menu!* “¡Las hachas de los enanos están sobre vosotros!”; que es, además, la única frase completa en lengua Khuzdul (la secreta lengua de los enanos) que refiere *El señor de los Anillos*.

El *Silmarillion* cuenta que los enanos tienen su origen en la piedra, material a partir del cual Aulë hizo a los siete padres de estos³⁷⁴. También la tradición éddica —como podemos ver en el antiguo poema llamado *Voluspá*, que recoge la narración del fin del mundo— vincula la fuerte raza de los enanos a la piedra de la que fueron hechos. El poema recoge la expresión *stynia dvergar fyr steindurom*, “los enanos gimen ante sus portales de piedra”^M y Snorri escribe también: “bullían en la tierra (...) como gusanos”³⁷⁵.

Esta naturaleza pétrea conlleva otra semejanza importante que debemos considerar influencia o inspiración de la mitología nórdica —y de la tradición filtrada por esta en la épica— que caracteriza a los enanos en la obra de

³⁷² Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, cit., p. 17.

³⁷³ Tolkien, J.R.R., “Apéndice” en *El señor de los anillos*, cit., p. 30.

³⁷⁴ Tolkien, J.R.R. “Quenta Silmarillion” en *Silmarillion*, cit., cap. 2 “De Aule y Yavanna”.

³⁷⁵ Sturluson, Snorri, *Voluspá*, (*Edda*), cit., v. 48.

Tolkien: la costumbre de estos de construir como morada suntuosas cavernas excavadas en la piedra, y ser tanto su talento para este arte que incluso construyeron algunas de las moradas de los más poderosos reyes elfos de la Antigüedad.

*Las moradas de los Enanos en la Tierra Media semejan las de los Enanos en las **Eddas**: bajo la tierra, en túneles. Además, los Enanos también ayudaron a construir moradas bajo tierra para los elfos: la primaria Menegroth “Las Mil Cavernas”, construida para la Maïa Melian y el Elfo Thingol (amigo de los enanos en un principio, asesinado por ellos al final, codiciando recuperar el Nauglamír, collar de los enanos, más esplendoroso cuando Thingol le engarzó un Silmaril); y la siguiente Nargothrond “la Fortaleza subterránea sobre el Río Narog” para Finrod. Este último, el Elfo Finrod, fue muy apreciado por los Enanos, y recibió el nombre de origen enano Felagund, felak-gundu “Señor de las Cavernas”.³⁷⁶*

Existe otra diferencia llamativa entre los enanos de Tolkien y los de la *Edda*, que además diferencia a estas criaturas del resto de las que moran en el universo del autor británico: los enanos son hijos de un dios diferente al que creó a elfos y hombres, no son obra directa de la mano de Ilúvatar, sino obra de Aule. De ahí la creencia de que al morir regresan a la tierra en vez de asistir a las Estancias de Mandos, lugar donde, en espera de su destino final, se reúnen los espíritus de los hombres, y los elfos muertos en combate.

Uno de los protagonistas centrales de la obra de Tolkien —presente tanto en *El Hobbit* como en *El Señor de los Anillos*— es Gandalf, el mago errante. No se trata ni de un elfo ni de un enano, aunque está relacionado con ambos pueblos. Mónica Sanz considera que el personaje podría situarse en un estadio intermedio entre los dioses y los Elfos, ya que de hecho se trata de un espíritu maia, una de las divinidades menores llegadas a la tierra bajo apariencia humana con la misión de equilibrar las fuerzas del bien y del mal en la Guerra del Anillo. Es, como su divina condición exige, inmortal; pero su vestidura física de anciano le somete a las penurias propias de un ser mortal: el dolor, la vejez, las heridas, y la debilidad³⁷⁷. Podemos encontrar cierta similitud

³⁷⁶ Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, cit., p. 17.

³⁷⁷ *Ibídem*, pp. 11 y 12.

entre la caracterización de este personaje y la del dios nórdico Odín tal y como se nos presenta, por ejemplo, en *Los dichos de Grímnir* de la *Edda*. Este texto nos describe al dios revestido en la forma de un anciano errante, vestido en gris. así parecen demostrarlo, como señala Mónica Sanz los siguientes indicios:

*Algunos de los nombres que recibe esta transfiguración de Odín son Hárbarðr (“el de canosas barbas”), Göndlir (“el de la vara”), Siðhöttir (“el de ancho sombrero”) o Váfuðr (“el errante”). El sombrero también resalta aquí como otro atributo del mago. Gandalf también vaga por la Tierra Media bajo la apariencia de un anciano, vestido en gris, apoyado en su vara, y con largas y blancas barbas.*³⁷⁸

Otra criatura que supone una aportación más que destacable de la tradición nórdica al universo de Tolkien es sin duda el dragón. Como él mismo autor afirma “el príncipe de los héroes del Norte, memorable en grado sumo — *hans nafn mun uppi meðan veröldin stendr* (su nombre perdurará tanto como el mundo)—, fue un matador de dragones”³⁷⁹. Esa es su hazaña más memorable y la acción que le otorga su título de *Fáfnisbani* (matador de Fafnir en noruego antiguo). “Un dragón —escribe Tolkien— no es una fantasía frívola. Sean cuales sean sus orígenes, en lo fáctico o en la invención, el dragón en la leyenda es una poderosa creación de la imaginación de los hombres, más rica en significado de lo que su carro lo es en oro”.³⁸⁰

No es difícil, llegados a este punto, precisar cuál es el dragón de la tradición que inspira los grandes dragones de Tolkien (Glaurung y Smaug). Como analiza Mónica Sanz:

Los dragones en la ficción heroica que Tolkien estudiaba eran de número reducido. Estaba el dragón de Beowulf, pero no hablaba ni tenía un carácter marcado (pero sí que se inspiró en el robo de la copa). El Míðgarðsorm, o gusano de la Tierra Media, era el dragón que rodeaba el planeta en la ficción éddica; pero era demasiado grande. Otro dragón éddico era Níðhogg, la serpiente come-

³⁷⁸ Ibídem, p. 11

³⁷⁹ Tolkien, J.R.R., *Beowulf: los monstruos y los críticos*, cit., p. 23.

³⁸⁰ Ibídem, p. 24.

cadáveres del Hel; pero era demasiado tenebroso y tampoco mostraba un carácter prefigurado.

*Definitivamente, el dragón en el que se reflejaría Smaug (el dragón de The Hobbit) sería Fáfnir. Dentro de la poesía heroica de las **Eddas**, Fáfnir surge como rival de Sígurd (cantos de origen franco y burgundio, que después se convertiría en **El cantar de los Nibelungos** alemán. Fáfnir está dotado de voz, tiene un carácter propio, y en su relación con Sígurd Tolkien basó ciertos aspectos de la relación Bilbo-Smaug.³⁸¹*

Esta relación es aún más evidente en el ejemplo de Turin y Glaurung). El propio Tolkien asume la importancia, como símbolo y como invención poética, de este dragón; tan importante como raro en la tradición. Tolkien dirige su atención a Fafnir, aunque destaca también al dragón de Beowulf en contraposición a la figura, de diferente significación y papel, de otros dragones de la tradición nórdica:

(...) los dragones reales, esenciales tanto para la maquinaria como para las ideas de un poema o cuento, son de hecho raros. En la literatura del norte tan sólo hay dos significativos, si dejamos a parte al inmenso e impreciso Midgardsormr, que rodea el Mundo, ruina de los grandes dioses y no digamos de los héroes, no tenemos sino al dragón de los Völsungos, Fáfnir, y al daño de Beowulf.³⁸²

Al hablar del dragón de Beowulf, Tolkien profundiza en la idea que posteriormente dará forma a los grandes gusanos de fuego que asolarán su mundo. Define al monstruo como una realidad polarizada entre dos concepciones diferentes. Por un lado, el dragón representa “la personificación de la maldad, la codicia, la destrucción”³⁸³ (el lado negativo o reverso de la modelo heroico); pero existe una segunda naturaleza —según Tolkien— en el monstruo al que se enfrenta Beowulf que lo hace no ser suficientemente dragón, “no ser llanamente un dragón de cuento de hadas”. Hay en la leyenda —escribe— “toques vivos” que lo muestran como “un gusano real, con una vida bestial y un pensamiento propio”³⁸⁴. Este dragón es el germen de los grandes

³⁸¹ Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, p. 25.

³⁸² Tolkien, J.R.R., “Beowulf: los monstruos y los críticos”, cit., p. 17.

³⁸³ *Ibidem*.

³⁸⁴ *Ibidem*.

dragones de Tolkien —Glaurung o Smaug—, que terminarán de configurarse a imagen del otro gran dragón de la mitología germánica: Fafnir.

Pero la influencia de la *Edda* en la obra de Tolkien no se limita a la concepción del mundo en el que se desarrolla la acción, ni al parecido entre el nombre y la consistencia de algunas de sus razas y criaturas más características. La propia acción, los acontecimientos que marcan el devenir de las historias narradas en las obras de Tolkien, están en muchas ocasiones inspiradas directamente en los textos éddicos:

La leyenda éddica más profundamente enraizada en la obra de Tolkien es, seguramente, la de Sigurd, el matador del dragón. Ya hemos apuntado anteriormente algunas relaciones al respecto (el forzoso matrimonio de la tía de Turin con un hombre del este, el hechizo de desmemoria, o el suicidio de la walkiria —que podemos relacionar con el de la princesa Finduilas—, y la propia presencia del dragón) y establecimos las semejanzas entre Turin y Sigurd al referirnos —en el capítulo correspondiente— a la configuración épica de los héroes de Tolkien. Pero la prueba más clarificadora de la influencia de esta leyenda éddica es, sin duda, la escena de la muerte del dragón.

Acompañado de Regin, Sigurd se dirige a Gnitahaid, donde encuentra el rastro del monstruo, el terrible Fáfñir que avanza reptando por el agua. La estrategia empleada por el héroe para acabar con el dragón consiste en cavar un gran agujero en el camino que Fáfñir ha de atravesar y ocultarse en él para clavarle la espada hasta el corazón al monstruo cuando este pase reptando sobre él³⁸⁵.

La semejanza con la muerte de Glaurung a manos de Turin no se reduce simplemente a que este atravesase con su espada al dragón por el vientre, su punto débil o, al menos, la parte más vulnerable de su coraza; coincidencia que también comparte la muerte de Smaug en *El Hobbit* (muerto cuando Bardo le atraviesa el vientre con la última Flecha Negra). La construcción de la escena del *Simarillion* es paralela en muchos aspectos a la del *Fafnismál*: como Sigurd, Turin persigue al dragón, que va dejando su rastro de devastación a lo largo del

³⁸⁵ Anónimo, *Fafnismál (Los dichos de Fáfñir)*, [en línea], Comunidad Odinista, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://espanol.geocities.com/alacifcl>, [última visita 26-01-2015].

río Teiglin en compañía de un solo hombre, el valiente Hunthor (antes, Dorlas, un segundo acompañante, abandona por miedo la empresa). Y como el héroe éddico, también Turin se oculta —en este caso en un accidente del acantilado— para atacar por sorpresa desde abajo al dragón cuando este pasa sobre él.

*Entonces Turambar se decidió y cobró coraje, y trepó solo por el acantilado y llegó bajo el dragón. Desenvainó a Gurthang, y con todo el poder de su brazo y de su odio la hundió en el blando vientre del gusano hasta la empuñadura.*³⁸⁶

También las palabras dedicadas por el héroe más trágico del *Silmarillion* al moribundo Glaurung recuerdan a las que Sigurd pronuncia como dedicatoria y epitafio al terrible Fáfñir:

...y (Turin) exclamó burlándose del dragón y de sus palabras en Nargothrond:

*—¡Salve gusano de Morgoth! ¡Feliz encuentro de nuevo!
¡Muere ahora y que la oscuridad te reciba! Así queda vengado Turin hijo de Hurin.*³⁸⁷

.....

Sigurd dijo:

*Consejo tú diste, mas yo en mi caballo
por el oro iré del brezal
¡Herido de muerte oh, Fáfñir, quedas!
¡Que Hel consigo te lleve!*³⁸⁸

Además, la dimensión de la influencia de la leyenda de Sigurd y Gudrún en la obra de Tolkien no se limita a la narración de la historia de Turin Turambar, otros elementos de la obra que Tolkien construyó a partir del material de la *Edda* —su *Poema de Sigurd y Gudrún*— fueron fuente de inspiración para la imaginación del autor británico.

³⁸⁶ Tolkien, J.R.R., “Quenta Silmerillion” en *El Silmarillion*, cit., cap. 21 “Turin Turambar”, p.222.

³⁸⁷ *Ibidem*, p.223.

³⁸⁸ Anónimo, *Fafnismál*, cit. v. 22.

El *Poema de Sigurd y Gudrún* escrito por Tolkien narra como el valiente y honorable Sigurd, tras dar muerte al dragón, se apodera de su tesoro; un tesoro encantado por el poder de un poderoso anillo maldito que el poema sitúa como desencadenante de la tragedia que causará la traición de Gunnar, el asesinato del héroe y el suicidio de la walkiria Brynhild en su propia pira funeraria.

Sin duda, ese Anillo de los Nibelungos y su maldición están presentes en el origen de la maldición de los silmarils de Fëanor en el *Silmarillion* y, por supuesto, en la gestación de la tragedia de la guerra del Anillo Único de Sauron narrada en *El Señor de los anillos*.

*Un Anillo para gobernarlos a todos,
un Anillo para encontrarlos,
un Anillo para atraerlos y atarlos a las tinieblas...*³⁸⁹

Hay una joya maravillosa y maldita en el centro de las más importantes creaciones legendarias de Tolkien, una joya que actúa como símbolo del poder y al mismo tiempo como elemento de corrupción del espíritu del héroe y desencadenante de la acción dramática. Esto es evidente en los dos casos citados: el *Silmarillion* y *El señor de los anillos*. Pero está presente también, aunque relativizando su importancia, en la Joya del Arca de Ereborn de *El Hobbit*.

Otras escenas representativas de la obra de Tolkien, parecen reproducir duelos de conocimiento o sabiduría representados en las leyendas éddicas. La escena de *El Hobbit* en la que el mago Gandalf demora el banquete de los tres trolls (banquete del cual él mismo y sus compañeros enanos son el plato principal) entreteniendo a estos con un el truco de imitar sus voces para provocar una discusión que les demoró hasta la salida del sol que convierte a los monstruos en piedra; parece estar inspirada en la narración del *Alvíssmal* (los *Dichos de Alvis*) de la *Edda*, en la que Thor decide vencer al enano Alvis midiéndose con él en ciencia, y le hace preguntas hasta el amanecer, con lo

³⁸⁹ Tolkien, “Prólogo” en *El Señor de los Anillos*, cit.

que el enano se convierte en piedra. Recojo el fragmento en el que el reto concluye y el dios anuncia su engaño:

*Thor dijo:
Dime, oh Alvis, —conoces tú bien, // enano, las suertes todas—
cuál como nombre se da en cada mundo // a la cerveza que beben los
hombres.
Alvis dijo:
Cerveza los hombres, licor los ases, // bebida la llaman los vanes,
la pura los ogros, hidromiel en el Hel, // convite los hijos de Sútting.
Thor dijo:
Nunca en un pecho yo vi que cupieran // saberes tantos antiguos.
Grande el engaño que aquí te engañó: // ¡Fuera amaneces, enano!
¡Ya el sol la sala alumbra!*³⁹⁰

Y es que en la *Edda Menor* los ogros y enanos que desafían a héroes y dioses acaban convertidos en piedra, rasgo heredado por la mitología de Tolkien y atribuido en este caso a sus trolls.

Estos duelos de astucia y conocimiento abundan en la *Edda* y sin duda influyeron a Tolkien a la hora de construir su propia mitología (que supone en gran medida una adaptación de la mitología nórdica, gótica y anglosajona a su universo imaginario). La *Edda Mayor* nos ofrece otro ejemplo asimilable al duelo de acertijos entre Bilbo y Gollum en el que el protagonista se juega su propia vida; se trata de la narración del *Vafþrúðnismál* (*Los dichos de Vafþrúðnir*), que nos presenta a un Odín atrapado junto a Vafþrúðnir obligado a sostener un duelo de sabiduría, preguntas y respuestas, para conservar su vida:

*Vafþrúðnir dijo:
“Dime, Gagnrad, pues que ahí sobre el piso, probar tu fortuna quieres:
¿Cuál es el potro, que tira del día, y a todas las gentes lo trae?”
Odín dijo:
“Skinfaxi tira del fúlgido día y a todas las gentes lo trae;
el mejor de los potros lo estiman los hombres, siempre sus crines brillan”
(...)
Odín dijo:
“Mucho he viajado, mucho he buscado, mucho he probado a los dioses:
¿Qué es lo que Odín, cuando iba a la pira, le dijo al oído a su hijo?”
Vafþrúðnir dijo:*

³⁹⁰ Anónimo, *Alvíssmál*, en Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, cit., p. 25.

*"Nadie conoce qué cosa al oído tú le dijiste a tu hijo.
Marcada de muerte mi boca, mis viejos saberes, El fin de los dioses, dijo:
¡Aquí con Odín me he medido en ciencia! ¡Tú siempre serás el más
sabio!"*³⁹¹

Más allá del simple duelo de preguntas en el que el protagonista pone en juego su vida, la similitud entre el fragmento anterior y el duelo de acertijos de *El Hobbit* estriba en la resolución de la acción, en ambos casos la última pregunta del protagonista no es un acertijo, sino una pregunta a la que tan sólo ellos pueden responder. Sólo Odín sabe qué le dijo a su hijo, y sólo Bilbo sabe qué lleva en el bolsillo.

Además de las escenas inspiradas en la tradición éddica y la propia configuración del universo épico y las razas del mundo de Tolkien, debemos prestar atención a otros elementos destacables inspirados en las leyendas nórdicas: por ejemplo las armas y otros objetos que poseen cualidades mágicas o sagradas (y también malditas). Ya nos hemos referido a los silmarils o el Anillo Único y su relación con el Anillo de los Nibelungos, pero podemos encontrar otros ejemplos que se asemejan a las espadas y armas de las *Eddas*, armas que poseen nombre y poder propios.

Igual que la espada del dios Frey, grabada en runas y con la capacidad de luchar por sí sola, o todas aquellas armas cuyo nombre es invocado en la batalla —como el poderoso martillo de guerra de Thor—, algunas de las armas empuñadas por los héroes tolkinianos poseen nombre y cualidades mágicas. Un ejemplo es la daga *Sting* —forjada en el reino escondido de Góndolin y encontrada por Bilbo en la cueva de los trolls junto otras dos espadas de las que tomaron posesión Gandalf y Thorin³⁹²—, que tiene la cualidad de brillar en la oscuridad cuando se acercan los orcos. Otros ejemplos son la espada Anglachel, rebautizada Gurthang al ser esgrimida por Turin Turambar, que expresa su deseo de beber la sangre del héroe maldito; o Andúril “la llama del oeste”, espada de Aragorn (forjada de los fragmentos de Nársil, la herencia de

³⁹¹ Anónimo, *Vafþrúðnismál* en Sanz Rodríguez, Mónica, "La poesía éddica y Tolkien"... cit., p. 23.

³⁹² Tolkien, J.R.R., *El Hobbit*, cit., cap. 2 "Carnero asado".

su antepasado Elendil), que amedrenta a los enemigos y somete a los espectros a la voluntad del rey.

Como observa Mónica Sanz, algunas armas de la obra tolkiniana están impregnadas en esencia por el alma de sus forjadores. De mismo modo que la espada Dáinsleif, de la tradición éddica, llevaba consigo el carácter de los enanos; Gurthang y todas las espadas forjadas por el elfo oscuro Eöl a partir del metal de un meteorito, están impregnadas de una oscuridad e intriga sobresalientes.³⁹³

También es destacable la simbología del martillo, que se revela como un artefacto poseedor de poder divino, y a veces demoniaco en el caso de Tolkien. Aquellos que empuñan el martillo son hacedores o destructores. El legendario martillo *Mjollynir* es el arma de Thor y su atributo más sobresaliente. Del mismo modo que el Valar Aulë “el hacedor”, posee como atributo un martillo: con él crea a los enanos. Sólo Melkor supera a Aulë como creador, aunque la perversión de su espíritu lo convierte en el gran destructor y no en el constructor que su talento podría encarnar. En cualquier caso, la maza de combate es también el arma de Morgoth:

*Otros martillos en la Tierra Media levantaron grandes construcciones (Helm Hammerhand, “Helm Manomartillo”, rey de los Eorlingas, que erigió el Abismo de Helm), o se convirtieron en poderosos instrumentos de destrucción (Grond, la gran maza de Morgoth, vala de la oscuridad, llamada “el Martillo de los Mundos Subterráneos”. El ariete utilizado en la Guerra del Anillo recibe el mismo nombre).*³⁹⁴

También deberíamos tener en cuenta, en lo que respecta a objetos mágicos, la posible influencia de la Trankkape de los nibelungos, capa mágica poseída por Sigurd o Sigfrido y que hace a estos invisibles, cualidad que no resulta difícil asimilar al poder del Anillo que Bilbo Bolsón roba a Gollum y que Tolkien acabaría convirtiendo en el Anillo Único de *El Señor de los Anillos*.

Las fuentes éddicas representan la mayor influencia tradicional en la obra de Tolkien, pero no son —como hemos dicho— la única inspiración que la

³⁹³ Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, cit., p. 26.

³⁹⁴ *Ibidem*.

épica supone para el autor británico; también la épica goda y anglosajona supusieron una importante fuente de inspiración. Del mismo modo que *La leyenda de Sigurd y Gudrún* y los mitos y cosmología nórdicos que sobreviven en la *Edda* impregnan su obra y convierten, en cierto modo, su universo imaginario en un mundo de subcreación épica, hay mucho del dragón del *Poema de Beowulf* y de los terribles monstruos pervertidos por el demonio en Smaug y los trolls de *El Hobbit*. Acerca de la naturaleza de los monstruos, Tolkien reflexiona:

*Más allá se atisba una posibilidad de victoria eterna (o eterna derrota), y la batalla real se plantea entre el alma y sus adversarios. De ese modo los antiguos monstruos se convirtieron en imágenes del espíritu o espíritus malignos; o, mejor, fueron los espíritus malvados quienes entraron en los monstruos y tomaron apariencia visible en los horrendos cuerpos de los pyrsas (gigantes) y sigelhearwan (demonios de fuego) de la tradición pagana.*³⁹⁵

Los monstruos de Tolkien son espíritus ganados por la oscuridad, aliados del Enemigo Oscuro, encarnaciones del mal, del mismo modo que los ogros de *Beowulf* son seres pervertidos por Lucifer, hijos de Caín ganados por el mal y alejados de la luz de Dios.

*Llamábase Gréndel aquel espantoso
y perverso proscrito: moraba en fangales,
en grutas y charcas. Desde tiempos remotos
vivía esta fiera entre gente infernal,
padeciendo la pena que Dios infligió
a Caín y a su raza. Castigó duramente
el Señor de la Gloria la muerte de Abel,
no obtuvo Caín de su hazaña provecho:
Dios le exilió y apartó de los hombres.
Es de él que descienden los seres malignos,
los ogros y silfos y monstruos todos,
y también los gigantes que tiempo muy largo
al Señor se opusieron.*³⁹⁶

La propia estructura de *El Hobbit* rememora la del poema anglosajón: el enfrentamiento con los trolls devoradores de hombres es la primera hazaña del

³⁹⁵ Tolkien, J. R. R, "Beowulf, Los monstruos y los críticos", cit., p. 31.

³⁹⁶ Anónimo, *Beowulf*, cit., vv. 102-114.

libro de Tolkien igual que la derrota del ogro caníbal Grendel inaugura la acción de *Beowulf*, y la muerte del dragón está situada al final de la obra como colofón, representación máxima del mal, de la monstruosidad, el monstruo de los monstruos.

Es cierto que *El Hobbit* intercala diversas aventuras y peripecias entre ambos encuentros, y que cierra la obra con una grandiosa batalla que nada tiene que ver con el *Poema de Beowulf*, pero el esqueleto estructural del poema anglosajón subyace en la novela.

Uno de los ensayos más elogiados de Tolkien lleva por título *Beowulf, los monstruos y los críticos*. Sin duda, el poema inglés supuso para él el modelo de referencia para una fantasía pura o verdaderamente poética que va más allá de la mera participación como elemento subsidiario de un tipo de literatura; una fantasía con valor de realidad en sí misma, fuertemente simbólica pero que no llega a adquirir valor meramente alegórico. El ensayo rompe, por tanto, una lanza a favor del valor puramente poético del *Poema de Beowulf* y llama la atención sobre la falta de comprensión crítica de aquellos que consideraron una debilidad del texto el hecho de colocar “cosas sin importancia” (se refiere a los pasajes más fantásticos) en el centro de la narración. Para Tolkien, “los monstruos no son un error inexplicable de gusto”, sino un elemento esencial, inherente a las ideas fundamentales de la poesía que otorgan a esta su elevado tono y alta gravedad.

La influencia del *Poema de Beowulf* sobre Tolkien en general, y sobre *El Hobbit* en particular, es reconocida por el propio autor, como muestra el siguiente fragmento de una carta enviada por este al jefe de redacción del Observer:

*En cuanto al resto del cuento (se refiere a El Hobbit) es (...) una amalgama de épica, mitología y cuentos de hadas (...). El **Beowulf** se encuentra entre mis más apreciadas fuentes; aunque no lo recordaba conscientemente cuando lo escribía; el episodio del robo (el robo de la copa en la guarida del dragón) surgió naturalmente (casi de manera inevitable) de las circunstancias. Es difícil encontrar otro modo de proseguir con la historia. Supongo que el autor del **Beowulf** diría lo mismo.*³⁹⁷

³⁹⁷ Tolkien, J.R.R., "Carta 25", (al jefe de redacción del Observer, 16-01-1935), en *Cartas de J.R.R. Tolkien*, cit., p.45.

El proceso de mitificación de Beowulf responde a las mismas características de idealización de los conocimientos que se desea conservar y transmitir que Walter Ong consideraba intrínsecas a todos los textos extensos de la literatura oral y concretamente de la épica (como dijimos al hablar de la fantasía en la epopeya antigua). Se trata de una leyenda de origen germánico (Beovulfo era un rey godo que vivió en el siglo VI) redactada en la Inglaterra anglosajona. Los cantos transformaron al rey en un personaje legendario, al que se atribuyeron singulares proezas preexistentes en las leyendas de héroes daneses de la Suecia meridional.

La leyenda de Beowulf llegó a las Islas Británicas y, hacia el año 800, fueron puestos por escrito los 4.000 versos de lo que hoy conocemos como *El poema Beowulf*, “una especie de versión erudita de leyendas tradicionales con inclusión de elementos moralizadores y cristianos”³⁹⁸. Tolkien afirma que lejos de ser un poema tan pobre que sólo posea interés histórico accidental, Beowulf es interesante como poesía; en el ensayo, dice Tolkien, “la poesía es tan poderosa que eclipsa todo contenido histórico, y se hace en gran medida independiente incluso de los hechos más importantes (como la fecha y la identidad de Hygelac) que la investigación ha descubierto posteriormente”³⁹⁹.

Se ha comentado también que la Batalla de los Campos del Pelennor⁴⁰⁰ tiene una relación directa en su narración y significado con la Batalla de los Campos Cataláunicos (en la que un ejército godo aliado de Roma se enfrenta a las tropas de Atila). Analizaremos la cuestión de este paralelismo con más detalle al referirnos a la inspiración de la “realidad histórica” en la poética de la épica no mimética (contrastable a partir de la comparación de los pasajes de *El Señor de los Anillos*, con los que se conservan en los textos de Jordanes e Isidoro referidos a dicha batalla). Me interesa en este punto, sin embargo, prestar la debida atención a la posibilidad de que Tolkien asuma dicha inspiración como una influencia de la épica goda. De este modo, Tolkien

³⁹⁸ Valverde Pacheco, “La épica medieval”, cit.

³⁹⁹ Tolkien, J. R. R., “*Los monstruos y los críticos*”, cit. p. 11.

⁴⁰⁰ Tolkien, *El retorno del rey*, cit., Libro V, cap. VI.

salvaría —así lo consideran algunos autores como Daniel Hernández San José⁴⁰¹— la laguna que sufren los godos con su obra, de la misma forma que ya lo había hecho a partir de la *Leyenda de Sigurd y Gudrún* con la *Edda*, o del *Poema de Beowulf* con *El Hobbit*. Lo haría “más concretamente con el pueblo de los rohirrim. (...) Siguiendo su lógica —escribe Daniel Hernández—, los rohirrim representan una mezcla entre anglosajones y godos, siendo la unión ideal que él habría deseado ver en unos anglosajones jinetes, cuando en la realidad éstos eran completamente inexpertos en este arte. Como dice Shippey, *he knew the dim tradition that the word ‘Goths’ itself meant ‘Horse-folk’*, esto es, que la palabra *godos* significa etimológicamente, por sí misma, pueblo de jinetes”⁴⁰².

La posibilidad de la inspiración de Tolkien en una tradición de cantares o poesía épica (que con certeza existió en época de los godos aunque no llegó a convertirse en poesía escrita, o no se han conservado manuscritos) para la gestación de su Batalla de los Campos del Pelennor se sustenta en la existencia de al menos un poema superviviente que trata el tema de la Batalla de los Godos y los Hunos. Se trata de *La saga del rey Heidrek el Sabio*, titulada originalmente *Heidreks Saga* o *Hervarar Saga* —de la cual Christopher Tolkien ha publicado una traducción al inglés⁴⁰³—, que pertenece al conjunto de las *fornaldarsögur*, o Sagas de las Eras Antiguas (que constituyen el grupo de relatos más antiguos que se conservaron en la tradición nórdica) y tiene paralelos con otro poema, el *Cantar de Hamthir*, situado a finales del siglo IV⁴⁰⁴.

El hecho de que los intentos de identificar a los protagonistas de estos dos poemas con personajes o nombres históricos no haya dado fruto alguno llevó a Christopher Tolkien a la conclusión (que comparte con Shippey) de que —más allá de la referencia a una batalla entre godos y hunos— las raíces de

⁴⁰¹ Hernández San José, Daniel, “Tras el rastro de la épica goda. Reflexiones a partir de los estudios filológicos de Tolkien”. S.T.E. Estel, Revista oficial de la Sociedad Tolkien Española. Valencia, Smial de Edhellond, 2012, nº 14, pp. 2-10.

⁴⁰² *Ibídem*.

⁴⁰³ Tolkien, Christopher, J.R., *Hervarar Saga ok Heidreks Konungs*, Oxford, Oxford University, 1953/4.

⁴⁰⁴ Hernández San José, Daniel, “Tras el rastro de la épica goda”, cit., pp. 2-10.

este poema no se pueden identificar ni entroncar con ningún suceso histórico que conozcamos; es más: es imposible fijar un momento preciso para la misma⁴⁰⁵.

Estos poemas, que refieren leyendas que no podemos identificar con la “realidad histórica”, unidos a otros elementos filtrados en la tradición épica posterior —como la supervivencia del héroe Walter, en el *Waltharius* latino o su versión anglosajona *Waldere*, identificado con el héroe visigodo al que se refiere el *Cantar de los Nibelungos*; o las numerosas referencias a Hermanarico en poemas y sagas, mitificado como ya hemos visto con Jordanes, que lo considera el Alejandro Magno de los godos; o *La Saga de Teodorico de Verona* y el *Cantar de Hildebrando*—, que apuntan a la citada existencia de una tradición de cantares épicos godos que parecen configurar el carácter de los rohirrim de *El Señor de los Anillos* y su intervención Batalla de los Campos del Pelennor.

Otro rasgo peculiar de la obra de Tolkien que la relaciona con la épica es la presentación de los textos. Toda literatura épica, ya sea la epopeya homérica, la tradición conservada en la *Edda*, o los cantares de gesta, nace originalmente como literatura oral, se compuso para ser escuchada y no para ser leída. Era divulgada por recitadores profesionales; ya se llamasen estos juglares, aedos o escaldas. Estas características también imbuyen el espíritu de las narraciones de *El Silmarillion* que simula extraer sus fábulas de antiguas canciones élficas transmitidas oralmente.

La actitud de Tolkien respecto a la presentación de los textos parece irse modificando a medida que avanza en la elaboración de su universo mítico. Si el *Silmarillion* presenta la forma de recopilación de cantos equiparable a una epopeya antigua, *El Hobbit*, historia mucho más moderna según la cronología de su propio mundo, se presenta como una novela convencional —pero se supone extraída de *El libro rojo de la frontera del Oeste*, escrito en la ficción — a modo de crónica— por el propio protagonista, Bilbo Bolsón —es decir, responde ya en su configuración formal a una supuesta fuente escrita y no oral.

⁴⁰⁵ Tolkien, Christopher; en Hernández San José, Daniel, “Tras el rastro de la épica goda. Reflexiones a partir de los estudios filológicos de Tolkien”. S.T.E. Estel, Revista oficial de la Sociedad Tolkien Española. Valencia, Smial de Edhellond. 2012, 14, pp. 2-10.

2.2.3. Homero y el mito de Troya en la obra de G.R.R. Martin

El tema del rapto de una hermosa princesa por parte un príncipe de belleza semejante a un dios que la oculta en su reino, provocando el desaire y la cólera de un esposo que reúne a sus aliados en un poderoso ejército para recuperarla y vengar la afrenta, irremediablemente remite al mito homérico^N que pone en funcionamiento la tragedia de la *Iliada*. El desenlace de esta historia mítica es sobradamente conocido, el príncipe ladrón y su estirpe son casi totalmente destruidos, su capital asolada y saqueada por los enemigos que gracias a la argucia de un héroe fecundo en ardides, introduce el ejército destructor en la inexpugnable ciudad presentándolo como un regalo. No resulta difícil poner nombre al príncipe ladrón y a la princesa robada, al padre, al hermano, a la ciudad y a los héroes que acabaron con ella. Troya, la *Iliada* y su continuación en la *Odisea* representan no sólo uno de los mitos más conocidos de nuestra cultura, sino un fenómeno fundamental en la historia de nuestra civilización, el primer paso manifiestamente conservado de dicho mito a la épica oral y escrita.

Ahora hagamos un sencillo ejercicio de prestidigitación y cambiemos esos nombres por los de los de algunos espacios y protagonistas de la saga de épica no mimética *Canción de hielo y fuego* de George R.R. Martin. Llamemos Rhaegar Targaryen al príncipe deiforme y Lyanna Stark a la hermosa princesa robada, llamemos a Troya Desembarco del Rey, Robert Baratheon será a la vez nuestro Menelao y nuestro Aquiles, y Tiwin Lannister nuestro caballo de Troya.

No es difícil discernir —a la luz de estas comparaciones— que el mito homérico es el germen de la obra más importante de la épica no mimética contemporánea. Esta afirmación puede parecer, y de hecho lo es, una perogrullada, ya que la obra de Homero es, como hemos afirmado anteriormente, el germen de toda obra épica occidental. Pero lo interesante, lo que me gustaría resaltar al respecto, es la forma en la que George R.R. Martin recurre al mito para reproducirlo como punto de partida y construir su propia historia, su propia épica. Porque *Canción de hielo y fuego* no es, ni mucho menos, una simple traslación de la epopeya homérica al mundo imaginario creado por el autor estadounidense. La epopeya es, en un doble sentido, el

germen de la obra. Poéticamente supone, como ya hemos señalado, el origen del género pero además; como tema, el rapto de la doncella se convierte —de la misma forma que ocurre en la *Iliada*— en el punto de partida del argumento de la saga épica de Martin.

La guerra que destruye a los Targaryen y entrona a Robert Baratheon no forma parte, estrictamente, de la trama de las novelas; sino que se presenta como su precedente, como un preludio que tan sólo conocemos por menciones de los personajes a sucesos del pasado. La obra de R.R. Martin supone, en este aspecto, una interesante reflexión práctica sobre el género. Por supuesto, el intento no es del todo original y podríamos compararlo, desde esta perspectiva, al de Virgilio con su *Eneida*. Ambos autores son conscientes de que su épica, para ser verdadera, debe beber directamente de las fuentes de la *Iliada*; aunque la dimensión e intención de ambas obras están tan alejadas como el tiempo y la realidad sociocultural que separa a sus creadores.

Además, el trabajo de Martin toma también la epopeya de Virgilio, o algunos elementos de esta, como soporte argumental de su serie de novelas. Puede parecer que esta comparación es algo pretenciosa y que no viene al caso pero, a decir verdad, es más bien todo lo contrario. Bien es cierto, que la obra de Martin está inconclusa y, a falta de al menos dos entregas más —es demasiado arriesgado especular sobre cómo se cerrará la historia; pero considero que el material publicado (cinco libros de entre ochocientas y mil cuatrocientas páginas cada uno)— revela con bastante claridad una reinterpretación de temas de la obra de Virgilio en la de Martin.

Si el autor de la epopeya latina nos presenta a Eneas, el superviviente de Ilión, como fundador (o al menos precursor) de la gloriosa civilización romana que acabará dominando a los descendientes de los “griegos”^O que destruyeron su reino, Martin deja, de igual forma, una senda abierta en los supervivientes de la línea sanguínea de los destronados Targaryen.

Hay, no cabe duda, dos diferencias esenciales entre la epopeya clásica de Virgilio y la epopeya contemporánea escrita por el estadounidense: en primer lugar, la obra de Martin carece del carácter de justificación fundacional de la Eneida. La obra de Virgilio fue escrita por encargo del emperador con evidentes fines políticos, mientras la obra de Martin (y la épica no mimética en general) no tiene, a priori, necesidad alguna de ser relacionada siquiera con la

“realidad histórica”. En segundo lugar, hay otro aspecto fundamental que separa este tipo de literatura de la epopeya, y este aspecto es el misterio. Si bien, todo el mundo conocía de antemano el curso que los acontecimientos tomarían en la *Iliada* o la *Enéida*, ya que sus argumentos parten de leyendas conocidas por sus receptores; el desenlace de *Canción de hielo y fuego* no sólo es desconocido sino que pretende ser sorprendente.

Daenerys Targaryen, por ejemplo, se presenta a priori como la candidata idónea para encarnar al Eneas de Martín, pero también podría serlo el joven Aegon que aparece en el quinto volumen de la saga⁴⁰⁶, o incluso Jon Nieve; o ninguno de ellos. La historia de Daenerys muestra ciertos paralelismos con la de Eneas, que debemos considerar, más allá de atribuirles un valor meramente casual, al menos como un guiño a la *Eneida*.

Como el protagonista de la epopeya latina, la princesa Targaryen es una superviviente del exterminio llevado a cabo por los enemigos de su reino tras la caída de este. Bien es cierto que la princesa ni siquiera había nacido cuando su madre, encinta de ella, y su hermano, huyen del sitio de Desembarco del Rey hacia Roca Dragón, donde es concebida; mientras que Eneas es protagonista y director de la huida de un grupo de supervivientes de Ilión. Pero más allá de las diferencias (que, evidentemente, son enormes y necesarias), vamos a considerar algunos aspectos comunes de la peripecia de ambos héroes.

Los dos huyen a un exótico refugio interponiendo las aguas del mar entre ellos y los asesinos de su sangre: Eneas a Cartago, la rica metrópoli fenicia fundada en el norte de África; Daenerys a Braavos, la mayor de las Ciudades Libres situadas al otro lado del Mar Angosto. Consideramos sensato establecer algún paralelismo entre ambos lugares, aunque sólo sea porque las dos ciudades representan el mayor enclave comercial de su entorno y son centros cosmopolitas e importantes puertos fundados por pueblos que llegaron por mar desde metrópolis orientales que antaño fueron florecientes imperios^P. Eneas es acogido por la reina Dido, que se enamora de él; Daenerys es entregada en matrimonio por su hermano al Khal Drogo, que podemos considerar una especie de rey^Q, y este también acaba enamorándose de ella.

⁴⁰⁶ Martín, George R.R., *Danza de dragones*, cit., cap. 5, "Tyrion".

Ambos amantes mueren trágicamente y los héroes continúan el camino hacia su glorioso destino acompañados de su pequeño grupo de fieles.

Considero aun más significativa que las dos coincidencias anteriores la presencia en ambas historias de un enemigo demasiado fuera de lo común como para ser considerado una casualidad: la Arpía. En la Eneida, las arpías, hostigan a los hombres de Eneas en las terroríficas islas Strófadas y cuando ellos, hambrientos, sacrifican sus vacas para alimentarse, los monstruos infectan la comida con sus inmundas bocas. En la guerra que libra en el Este Daenerys de la Tormenta contra los líderes esclavistas de la Bahía de los esclavos, los Hijos de la Arpía, adoradores de este monstruo mítico (realmente poco común en los mundos de las obras de la moderna literatura de mundos épicos imaginarios), libran una guerra en las sombras contra ella con propósito de derrocarla tras su conquista de la ciudad de Meereen.

Pero regresando a Homero, ¿qué hay realmente de la epopeya homérica en la historia de Martin? Como hemos señalado antes, el mito de Troya no es parte de la fábula de la serie de novelas de *Canción de hielo y fuego*, sino de los acontecimientos que conformaron la realidad que se nos presenta al comienzo del primer libro como pasado próximo. El rapto de Lyanna Stark es el preludio de la novela, al igual que la rebelión de Robert y la guerra que destruye a los Targaryen y le convierte a este en el rey de los Siete Reinos. Sin embargo, esos acontecimientos del pasado son el hilo del que Martin tira para construir el complejo armazón argumental de su epopeya.

Lo cierto es que en la novela de Martin se dice bastante poco del supuesto “rapto” de Lyanna, que diferentes personajes comentan pero nadie describe con precisión^R. En este aspecto no hay gran diferencia con la *Iliada*, cuya narración comienza inmersa en el último de los diez años de la guerra que destruirá Troya, con el rapto de Helena ya consumado; y aporta, igualmente, muy poca información sobre el mismo.

Existen numerosas fuentes sobre el mito de Paris y Helena, que ofrecen diferentes versiones del mismo^S, pero la mayoría coinciden en un punto: el “rapto” parece ser consentido o, dicho de otra forma, más que un rapto se trata de una fuga (no entraré en cuestiones de trasfondo sobre si la magia o la acción de dioses como Eros o Afrodita pueden ser consideradas como formas de

coacción, ya que en el mundo homérico toda acción o decisión humana es producida directa o indirectamente por la voluntad de los dioses).

En el caso de Lyanna y Rhaegar, el texto de Martin tampoco muestra ninguna evidencia de que Rhaegar tomase a Lyanna sin su consentimiento o la secuestrase, más bien, todo parece indicar que la fuga de la doncella fue voluntaria. Rhaegar es probablemente el personaje mejor considerado por el resto en toda la novela, el príncipe perfecto del que ni siquiera sus enemigos — a excepción de Robert Baratheon —hablan mal. Hombre de sublime belleza y talento; gran guerrero, sensible, justo y honorable, adorado por el pueblo. El rapto de Lyanna, de haber sido tal, sería su única acción reproachable y es, por supuesto, la causa de su caída.

Existe un significativo paralelismo entre la trayectoria del príncipe Targaryen y la del hermano de Lyanna, lord Eddard Stark, no exenta de relevancia (más allá de la reiteración de temas) para el asunto que estamos tratando: Eddard es en la obra el arquetipo del honor, tan sólo una mancha ensucia su historial, todos se preguntan cómo un hombre que nunca ha faltado a su honor vuelve de la guerra con un hijo bastardo habiéndose marchado de Invernalicia recién desposado y estando fuera apenas un año.

No es mi intención en este estudio adentrarme en el terreno de la especulación que tantas líneas han llenado ya en los foros de Internet; pero sí me parece importante ahondar en el tema para demostrar la importancia del mito de Helena, y la influencia central de la epopeya homérica en la saga de *Canción de hielo y fuego*. Dos hombres de conducta intachable faltan a su honor cometiendo adulterio. Aparentemente se trata de dos casos separados y podría tratarse sencillamente, como hemos señalado antes, de una reiteración temática. De hecho, la dicotomía entre el honor y el poder es —como señalamos en el capítulo correspondiente a la poética heroica en la épica no mimética⁴⁰⁷— uno de los temas centrales de la obra de Martin, y de la épica en general; y existen otros ejemplos en la novela como el de Ser Barristan Selmy^T o el de Robb Stark^U. Pero también podría tratarse de algo más: si Eddard Stark no hubiese realmente faltado a su honor, si Jon Nieve no fuese su hijo bastardo sino el hijo legítimo de su hermana Lyanna y el príncipe

⁴⁰⁷ "El héroe épico", cap. 2.1.1. del presente trabajo.

Rhaegar^V, el “rapto” de la doncella, nuestro mito de Helena, sería el núcleo argumental de la obra. El propio título, *Canción de hielo y fuego*, parece respaldar esta posibilidad, un romance entre el Príncipe Dragón cuyo símbolo esencial es el fuego y la Doncella Loba del nevado norte. Aunque, por supuesto, el título encierra otras muchas posibles interpretaciones.

En este sentido, podemos acudir a otro argumento. El tema central de la *Iliada* es la cólera de Aquiles, que trasladado a la historia de Martin podría ser la cólera de Robert Baratheon. Desde el punto de vista de nuestro mito de Troya martiniano el personaje de Robert haría a la vez el papel de Menelao y de Aquiles, de igual forma que Rhaegar sería a un tiempo Alejandro^W y Héctor. El tratamiento de la cólera en la *Iliada* de Homero tiene una dimensión más profunda, toda la obra gira alrededor del tema. En la obra de Martin parece ser un tema secundario, ya que el tema principal es —como hemos dicho en repetidas ocasiones— el conflicto generado por la imposibilidad de conjugar el honor (o los valores personales) y el poder.

Sin embargo, Robert y sus aliados no van a la guerra por poder, sino en busca de venganza; el Trono de Hierro es para Robert una consecuencia, no un objetivo. En cierto modo, se podría argumentar que lo que mueve a los rebeldes a declarar la guerra a Aeris Targaryen es el honor, pero en ese caso la muerte del Rey Loco y la de su hijo Rhaegar serían precio suficiente. No obstante, a Robert le mueve la cólera, y ni siquiera la venganza es suficiente para aplacarla. En las criptas de Invernia ante la tumba de Lyanna, catorce años después de la guerra, el rey Robert le dice a Eddard: "En mis sueños, lo mato cada noche. Un millar de muertes seguirá siendo menos de lo que merece"⁴⁰⁸. Sin duda, existe un paralelismo con Aquiles que, después de matar a Héctor, arrastra su cadáver cada noche atado a un carro alrededor del túmulo de Patroclo como si pudiese volver a matarlo una y otra vez.

Aunque no consideramos —vuelvo a reiterar— que este sea el tema principal de la obra, la cólera de Robert y sus consecuencias tienen gran relevancia en la construcción de la fábula de *Canción de hielo y fuego*. Pero a diferencia de lo que ocurre con los personajes de la *Iliada*, en la saga de Martin la ira no parece aplacarse con satisfacción alguna, sino más bien que el tiempo

⁴⁰⁸ Martin, G.R.R., *Juego de tronos*, cit., cap. 4, "Eddard", p. 55.

la enquistada y la transforma en odio. En el mundo de Homero el capricho de los Olímpicos moldea las voluntades de forma que las pasiones y sentimientos de los mortales son tan dependientes de los dioses que se vuelven demasiado inestables como para ser duraderas. Normalmente, o bien el olvido, o bien la tragedia, acaban con esas pasiones desatadas cuando los dioses se cansan de ellas. Por citar un ejemplo, la decisión de Aquiles de no intervenir más en la guerra tras la ofensa de Agamenón al quitarle a Briseida, es olvidada en un abrir y cerrar de ojos cuando Zeus decide que Patroclo sea muerto por Héctor.

El mundo de Martin lo mueve un motor muy diferente, las pasiones y deseos de los personajes sufren complejos procesos, se van transformando y construyendo un filtro emocional y psicológico a través del cual vemos la historia que se nos cuenta. La cólera de Robert se transforma en odio y también en miedo; estos dos sentimientos dan como resultado el asesinato de los hijos de Rhaegar, pero sus hermanos sobreviven y con ellos sobrevive un odio eterno hacia el usurpador Robert. El amor de Robert hacia Lyanna permanece vivo, pero da como fruto el odio de su nueva esposa Cercey Lannister que desemboca en el regicidio de este, que empuja al asesinato de Lord Eddard, al levantamiento de los dos hermanos del rey y del joven Robb, etc. La trama de la obra es, en definitiva, un dominó cuyo motor principal es el odio y cuya primera pieza el rapto de Lyanna, es decir, el mito de Helena y Troya.

Otro elemento destacable del mito es el caballo de Troya, la argucia de Odiseo^x para introducir un ejército en la ciudad de Ilión. Hay varios caballos de Troya en la epopeya de Martin: podríamos citar la traición de lord Bolton al Rey del Norte, o la toma de Invernia por parte de los Greyjoy. Pero prestemos atención a la acción más íntimamente ligada al mito homérico, el saqueo de Desembarco del Rey por las tropas Lannister:

El ejército que saquea la ciudad es el de Tiwin Lannister, que había permanecido neutral hasta aquel momento en la guerra y se presentó ante las puertas de la ciudad jurando lealtad al rey tras la derrota del príncipe Rhaegar en la Batalla del Tridente. Al igual que ocurre en la epopeya clásica, se produce una discusión entre los consejeros del rey para permitir la entrada del “regalo” en la ciudad o negársela. El gran maestro Pycelle, al igual que el Timetes homérico (y posteriormente, ya en la ciudadela, el griego Sinón), convence al

rey Aerys para que permita entrar a las tropas de los Lannister; a pesar de las advertencias en sentido contrario de Varys, a quien podríamos equiparar al respecto con Capis, Casandra o Laoconte.

Tiwin Lannister no tiene, ni mucho menos, el peso en el relato del Odiseo homérico, que es protagonista indiscutible de la *Odisea* (historia o canción de Odiseo) y tiene un papel destacado en la *Iliada*; pero sí que comparte varios rasgos de importancia con él. Al igual que Odiseo, Tiwin no destaca entre los héroes por su valor o por su talento con las armas, y desde luego no lo hace por su sentido de la justicia; sino por su ingenio, inteligencia y elocuencia. Por otra parte, ambos son hombres pragmáticos y sin escrúpulos que anteponen su gloria personal (en el caso de Tiwin se trata más bien de la gloria de su casa) a otros aspectos como la verdad, el honor, o la justicia.

El lord de la casa Lannister es uno de los principales antagonistas de la saga de Martin que no sólo traiciona a su rey, Aerys Targaryen (del que incluso había sido Mano^Y), protagonizando el saqueo de la capital y ordenando matar a sus hijos y nietos para entregarle sus cadáveres a Robert Baratheon como prueba de lealtad; sino que se vale de traiciones, mentiras, conspiraciones y sobornos para eliminar de la partida al rey Robb Stark sin ganarle ni una sola vez en el campo de batalla. Una pesquisa mínimamente cuidadosa del personaje mítico de Odiseo nos dará muestra de una forma de ser y de actuar que seguramente ha resultado muy inspiradora para Martin a la hora de moldear a su Tiwin Lannister.

En este punto, existe también una gran cercanía entre la obra de Martin y la *Iliada* que no comparte —como vimos en su momento— la obra paradigmática de la literatura de mundos épicos imaginarios: *El señor de los anillos*; obra caracterizada por establecer una clara oposición entre buenos y malos.

Cómo ya hemos considerado, el tema principal de la obra más popular de Tolkien es la lucha entre el bien y el mal que, simplificando mucho podemos reducir argumentalmente de la siguiente forma: un malvado señor oscuro quiere sumir el mundo en las sombras para dominarlo, servido de un ejército de monstruos y horribles criaturas corruptas. Frente a él, valientes héroes de bondadoso espíritu vencen todas las dificultades necesarias para traer la luz al mundo.

Pero la dialéctica de *Canción de hielo y fuego* es muy diferente, los héroes tienen sombras que en no pocas ocasiones ocultan su luz hasta ahogarla; y los villanos dan muchas veces muestras evidentes de buena voluntad. Los papeles se cambian, los personajes se equivocan, cometen errores, dudan y, cuando menos te lo esperas, mueren. Estos héroes mezquinos, cobardes, incluso malvados, demasiado humanos en definitiva, son perfectamente equiparables (moralmente) a los héroes homéricos (y a héroes medievales como Hagen). No sólo Odiseo es un personaje de luces y sombras (más sombras que luces, me atrevería a decir), Agamenón lleva a los griegos a la guerra por avaricia y no por honor, y su comportamiento tan sólo en contadas ocasiones podría considerarse heroico; y el propio Aquiles es orgulloso, irascible y poco dado a la piedad. Por supuesto, esta caracterización de los héroes esta muy alejada de la que hace de sus protagonistas *El señor de los anillos* (salvo la susodicha excepción de Boromir).

Hay un puente, en definitiva, entre la epopeya homérica y la de Martin que va más allá de los temas míticos. El tratamiento de las pasiones y conflictos de los personajes, que rompen claramente con los conceptos unívocos del bien y el mal, se enmarca en ambos casos en un contexto heroico genuinamente épico; y se presenta con una compleja trama de argumentos múltiples y complementarios para componer lo que hoy dan en llamar una “novela río”. Es decir, una novela con múltiples protagonistas que presentan puntos de vista narrativos diferentes pero que confluyen en una narración unitaria.

Quiero decir simplemente, más bien reiterar, que Martin aunque en la superficie ha creado un mundo imaginario con reinos, monstruos y dragones de clara inspiración tolkiniana (autor al que ha declarado manifiestamente su admiración), está trabajando literariamente en una línea mucho más próxima en forma y contenido a la epopeya homérica de lo que lo hizo Tolkien en sus obras de mayor éxito e influencia: *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* (mención aparte merece en este asunto el *Silmarillion*, verdadera obra épica de Tolkien).

3. MUNDOS IMAGINARIOS

3.1. La necesidad de una realidad alternativa

Uno de los rasgos estéticos más evidentes de los primeros autores de épicas modernas es el predominio de la inspiración en formas literarias antiguas frente a la estética común entre sus contemporáneos. Prácticamente en todas las épocas existen autores que prefieren volver la mirada a escritores más antiguos, pero lo llamativo de los autores que han cultivado la épica no mimética es que hacen de esa mirada nostálgica a la literatura del pasado —y al tiempo y el ambiente en el que esta desarrolla sus narraciones— una señal de identidad del género.

Si tomamos como ejemplo al que podemos considerar estrictamente el primer autor de una obra épica no mimética, E. R. Eddison, veremos que no resulta difícil establecer notables diferencias entre la estética que define su obra y la que predomina entre la mayoría de los autores más destacados de su tiempo. Como observa P. Edmund Thomas en su introducción a *La serpiente de Uróboros* a pesar de ser en algunos sentidos tan moderna como la de Eliot y Pound, la obra de Eddison pertenece al siglo XIX, a la estética de los pre-rafaelistas, de Swinburne, William Morris, Andrew Lang y Walter Pater⁴⁰⁹; que a su vez eran abanderados, estéticamente, de un post-romanticismo de por sí ya nostálgico y volcado temática y formalmente hacia el pasado.

Esta visión estética afecta irremediablemente a los temas y a su tratamiento en la literatura de Eddison o Tolkien. La creación de un mundo imaginario en el que desarrollar temas míticos y heroicos, similares a los que inspiraron poemas como el de Beowulf o los de Homero, es una consecuencia natural de esa nostalgia por la estética de la épica.

Los autores de la tradición tenían a su disposición un mundo prácticamente desconocido en el que ubicar los mitos y leyendas que la poesía oral había mantenido vivos hasta su tiempo pero, sin duda, había variado ostensiblemente y desdibujado detalles y particularidades cuyos códigos se habían perdido o transformado. Además, los autores de aquellas epopeyas partían, para construir sus argumentos y tramas, de una “Historia” vagamente

⁴⁰⁹ Thomas, Paul Edmund, "Introducción" en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.14.

definida y apenas asentada en unos pocos textos o, residualmente, en aquellos mismos mitos y leyendas de la tradición oral.

Debemos considerar además, que —en cierto modo y salvando las diferencias circunstanciales— el propio Homero abrió el camino hacia la creación de espacios ficcionales imaginarios al inventar una geografía que se adaptase a las necesidades de las narraciones que pretendía transmitir. En este sentido, el autor norteamericano Lin Carter considera que Homero es el abuelo, por ejemplo, del mito Hiperbóreo⁴¹⁰ (aunque no menciona dicho territorio en las obras que han llegado hasta nosotros). Carter se basa en el hecho de que Homero esparcía en sus relatos islas como Ogygia y Aegea por todo el Mediterráneo, olvidando conscientemente la verdadera geografía de las regiones descritas, “llegando con sus referencias a reinos y pueblos más o menos imaginarios, como las tierras de los cimerios y de las amazonas”⁴¹¹.

También L. Sprague de Camp se refiere a esta característica de los autores griegos de la antigüedad, y comenta en su libro *Los continentes perdidos* lo siguiente: “Sin haber estado allí nunca, los griegos imaginaron que el Ártico sería un lugar balsámico, con un clima maravilloso, donde la gente llegaba a los mil años”⁴¹².

Carter considera que esta visión idealizada de los territorios desconocidos que convertía los países lejanos en legendarios reinos repletos de maravillas, obedece a una regla básica de la naturaleza humana que él llama “La ley de los pastos más verdes”.

Lo mismo podemos decir de la tradición medieval que nunca mostró demasiado reparo en retratar lugares sobre los que el desconocimiento era grande. Estas tierras lejanas y desconocidas necesariamente se antojaron a los

⁴¹⁰ Carter, Lin, "En torno a Hyperbórea y Clark Ashton Smith" en "Introducción" en Smith, A. C., *Hiperbórea*, [en línea], New York, The Ballantine Adult Fantasy Serie, (fecha de publicación desconocida), Formato PDF, Disponible en Internet: http://www.vitalibros.cl/catalogo_web/colecciones/800/810/813/hyper.pdf, p.3, [última visita 20-01-2015].

⁴¹¹ Ibídem, p. 3.

⁴¹² Sprague de Camp, L., *Los continentes perdidos...*, cit., en Ibídem, p. 3.

autores del medievo —escribe Carter— como regiones maravillosas llenas de leche y miel⁴¹³.

En el tiempo que vio nacer las primeras epopeyas modernas el mundo apenas conservaba rincones desconocidos o inexplorados por el hombre en los que ubicar los reinos legendarios que acogieron a héroes, monstruos y dioses. Por otro lado, la Historia y la arqueología ya habían convertido a Mio Cid en un perfectamente histórico Rodrigo Díaz de Vivar, la batalla de Roncesvalles en una escaramuza bastante menos heroica de lo que el patriótico *Cantar de Roldán* nos mostraba, y Troya en unas ruinas perfectamente localizadas. Una verdadera épica, de dimensiones semejantes a las que presentan grandes las epopeyas del pasado, exige un mundo misterioso y, sobre todo, lo suficientemente inalcanzable por el conocimiento racional y la Historia, como para albergar cosas tan sorprendentes e imposibles como lo son los héroes, los monstruos, los dioses y sus acciones.

Por ello —como afirma Paul Edmund Thomas—, “Eddison crea un mundo imaginario, Mercurio, cuyas características muestran la implausibilidad de la ciencia, alrededor de la polémica entre la utopía literaria y el desarrollo real de la tecnología en el nuevo siglo”⁴¹⁴. Mercurio no sólo representa un universo distante en el tiempo y en el espacio, sino esencialmente diverso en lo que a su naturaleza se refiere; un universo de carácter poético y reglas igualmente poéticas que no puede ser entendido ni racionalizado a través de la ciencia. El espíritu del creador de este mundo imaginario está inmerso en un pasado de referencias mitológicas, y su ideal estético orbita alrededor de lo bello y lo sublime, que son “las piedras angulares de una trama donde la *virtus gloriosa* de los héroes —la batalla eterna simbolizada por Uróboros— intenta idealizar la miseria espiritual y la violencia inútil de la Gran Guerra”⁴¹⁵. Es la expresión de la problemática de un tiempo y una realidad rechazados por el autor a través de un mundo utópico e ideal que sólo la poesía hace posible.

⁴¹³ Carter, Lin, *En torno a Hyperbórea*., p.3.

⁴¹⁴ Thomas, Paul Edmund, "Introducción" en *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 5.

⁴¹⁵ *Ibíd.*

Al igual que la obra de Tolkien, la de Eddison es una consecuencia del período entre las dos grandes guerras que asolaron Europa en poco más de tres décadas. Un grito en contra de la deshumanización del mundo moderno y un canto en honor a un mítico pasado ideal que actúa como parapeto y escudo contra el estado de alienación que produce la realidad. La épica es la literatura de los héroes, que encarnan los valores más profundos del ser humano, y los universos épicos que amparan las narraciones de Tolkien o Eddison son mundos que dan cabida a estos héroes. Sus obras representan la reconstrucción de un anhelo lejano, plagado de visiones oníricas que apuntalan esos valores profundos del ser humano⁴¹⁶.

Es cierto que no todos los rasgos de estos mundos épicos imaginarios son igualmente épicos, y que en algunos casos prevalecen elementos de una estética “moderna” o, al menos, ajena a la épica; como vimos —por ejemplo— al hablar de los héroes de la épica moderna y referirnos a los hobbits de *El Hobbit* o *El Señor de los Anillos*. El protagonismo que otorga Tolkien a estos seres cuya sencillez es manifiesta, hace que —como afirma Alberto Santos Castillos— descendamos de los valores nobles y estéticamente elevados hacia otros más cercanos a nuestra vida diaria⁴¹⁷. Pero debemos tener en cuenta que, sea cual sea la naturaleza de los hobbits (o de otros protagonistas), el universo en el que estos existen no es en absoluto comparable a la realidad en la que transcurre nuestra vida cotidiana y sí se rige principalmente por valores nobles y estéticamente elevados.

Las razones que impulsan a un autor hacia la creación de un mundo imaginario no siempre pueden adscribirse a un mismo impulso o necesidad concreta, ya sean estos la nostalgia por un pasado remoto e idealizado, la necesidad de evasión de una realidad psicológica e incluso físicamente asfixiante o alienante, o la simple pasión por la recreación de espacios fantásticos particulares o parcialmente miméticos de los de la épica tradicional. Estas razones, esta amplia variedad de impulsos o deseos, responden a

⁴¹⁶ Ibídem.

⁴¹⁷ Santos Castillos, Alberto, "Introducción" en *La serpiente de Uróboros*, cit., pp. 6 y 7.

realidades complejas, a veces de carácter filosófico pero principalmente de carácter artístico o poético.

La existencia de un mundo interior propio en cada creador demanda un universo ficcional que responda a las necesidades expresivas de dicho creador de la forma más perfecta posible, y esto exige en ocasiones ambientes y mundos cuya relación con la “realidad” sensible o racional varía ostensiblemente. Gottfried von Strassburg, autor de *Tristán e Isolda*, escribía en una nota de la novela lo siguiente:

*He llevado a cabo una labor, una grata labor dirigida al mundo y destinada a consolar nobles corazones: a aquellos a los que aprecio y al mundo sobre el que descansa el mío propio. No me refiero al mundo común, a ese mundo de los que, según he oído decir, no pueden soportar el dolor y únicamente ansían estar inmersos en la felicidad. ¡Que Dios se lo permita! Mi historia no está dirigida ni a su mundo ni a su forma de vivir; su vida y la mía son dos mundos aparte. Es a otro mundo al que me dirijo, al mundo que lleva en su corazón una carga de dulce amargura, que se deleita con ello y con el dolor de la nostalgia, que ama la vida y se entristece con la muerte, que ama la muerte y se entristece con la vida. Dejad que tenga mi mundo en ese mundo, que me condene o me salve con él.*⁴¹⁸

Existen en convivencia —según las palabras de Strassburg— dos mundos diferentes, dos realidades: un universo que podríamos definir como “pragmático” y al que él se refiere como “mundo común”, en el que los hombres huyen del dolor y buscan la felicidad; y otro mundo (al que Strassburg destina su labor a pesar de tratarse de un “mundo aparte” del “mundo común”) “que ama la vida y se entristece con la muerte, que ama la muerte y se entristece con la vida”; es decir: un mundo de contrastes y nostalgias poéticas. Cabe destacar la afirmación, no exenta de complejidad, de que este segundo mundo al que se refiere Strassburg no es sólo un mundo propio o interno del creador, sino un universo o realidad de alguna forma compartido con otros a los que la propia creación va dirigida, destinada a consolar sus nobles corazones.

Esto está relacionado, en cierto modo, con la afirmación de Rosemary Jackson —a la que ya nos referimos en el capítulo 1.2.1.— de que la fantasía

⁴¹⁸ Von Strassburg, “Nota de autor” en Williams, Tad, *El trono de huesos de dragón*, cit p. 4.

no tiene nada que ver con la mera invención de mundos “no-humanos”. Lo trascendental —en su opinión— se encuentra en la inversión de elementos de este mundo, del mundo que Strassburg llama “mundo común”. Esta inversión, la recombinación de los rasgos constitutivos del mundo común, produce nuevas relaciones que se manifiestan en algo extraño “lo otro”, el mundo “secundario” que creador y lector comparten⁴¹⁹.

Como veíamos en dicho capítulo⁴²⁰, Kimberly Yakin también estudia este proceso en el marco de su teoría de la fenomenología. Yakin asimila la labor creativa a la que Strassburg se refiere, con el proceso mediante el cual el autor de un texto traslada su pensamiento consciente a la mente del lector de forma que su mundo interior pueda resultar tan real para este como para el propio creador⁴²¹. Podemos relacionar las palabras de Strassburg cuando dice que su labor va destinada al mundo, pero no al mundo común sobre el que descansa el suyo propio, sino a ese “otro mundo” no común; con la afirmación de Yakin de la necesidad del escritor “de apartarse de la realidad, y entrar en su propia forma de realidad, (...) de deshacerse de la realidad dentro de su propia mente”⁴²². Necesidad que comparte el lector para poder ser partícipe de este mundo, que podemos llamar realidad secundaria y que Kimberly Yakin llama “reino surrealista”.

Estos mundos surrealistas que nos presenta la épica no mimética están indisolublemente relacionados con lo maravilloso, lo imposible. Y lo maravilloso está relacionado a su vez con lo misterioso, lo desconocido. La novela *El Trono de Huesos de Dragón*, primera entrega de la saga de Tad Williams *Añoranzas y pesares*, comienza con la siguiente advertencia del autor:

El pueblo qanuc de las nevadas Montañas de los Gnomos tiene un proverbio: "El que está seguro de conocer el fin de las cosas cuando tan sólo ha empezado a realizarlas es o un sabio o un loco; no importa cuál de las dos cosas sea, lo cierto es que será un

⁴¹⁹ Rosemary Jackson. "Introducción" en *Fantasy, the Literature of Subversion*, cit, p.8.

⁴²⁰ “Fantasía, teorías sobre lo fantástico y ubicación de la literatura de mundos imaginarios al respecto”, cap. 1.2.1. del presente trabajo.

⁴²¹ Yakin, Kimberly, *A Journey through Fantasy*, cit.

⁴²² *Ibídem*.

*hombre desgraciado, ya que ha puesto un cuchillo en el corazón del
enigma".*⁴²³

Los creadores de estos mundos épicos imaginarios se alejan voluntariamente de la realidad, porque en la realidad, observada desde una perspectiva moderna —esto es: lógica, racional o, si se prefiere: empíricamente— lo desconocido no es otra cosa que lo no descubierto o no estudiado; y lo imposible es, sencillamente, aquello que no puede ser. Es decir, desde un punto de vista científico, Sigfrido no puede ser otra cosa que el nombre de un rey de la antigüedad sobre el que se cantaron y escribieron hazañas que nunca tuvieron lugar, y Aquiles u Odiseo, mitos de un mundo antiguo en el que la humanidad no tenía otro medio de explicar la realidad más allá de una infantil inocencia fantasiosa. No puede haber épica, en sentido estricto, en un mundo regido por la lógica que domina el paradigma de nuestra era moderna.

⁴²³ Williams, Tad, *El Trono de Huesos de Dragón*, Barcelona, Grupo Editorial Ceac, 1999.

3.2. Estética y configuración de los mundos imaginarios

3.2.1. Territorios y tiempos imaginarios

Pocos años antes de su muerte, acaecida en 1961, cuando tenía sesenta y ocho años, escribí a Clark Ashton Smith pidiéndole información geográfica. Por aquel entonces, yo me dedicaba a la investigación de los textos clásicos en busca de un paraíso polar imaginario, y por esa razón le pedí la fuente de sus datos geográficos. Me contestó que no había encontrado nada de utilidad en los escritores clásicos, y que en consecuencia se había inventado tanto los lugares como los nombres de los mismos; no obstante, me indicó que Mhu Thulan —“la última península del continente hyperbóreo”— pretendía hacer eco de Mu y Thula, país polar este último, y de invención griega. Es más, Smith ni siquiera utiliza los montes Rifeños de los griegos, sino que los sustituye por unos suyos llamados Eiglophianos.⁴²⁴

El anterior fragmento se refiere a la respuesta a una epístola enviada por Lin Carter al escritor Clark Ashton Smith interesándose por sus relatos ambientados en el continente de Hyperbórea. No se trata estrictamente de un mundo imaginario, ya que —supuestamente— Hyperbórea pertenece o perteneció a nuestro mundo (y al menos el nombre existe en testimonios escritos), pero sí de un territorio y un tiempo inventados. El relato de Satampra Zeiros, el primero de la serie, se publicó en la revista *Weird Tales* en noviembre de 1931. Se trata de un relato extenso ambientado en dicho continente polar a punto de ser hundido bajo las hielos en la era glacial.

Es interesante, desde la perspectiva de nuestro estudio, ya que se trata de una de las tentativas pioneras de la literatura moderna de crear un contexto mítico imaginario para ambientar narraciones de carácter heroico. Tolkien escribía sus relatos sobre los valar y la Tierra Media desde hacía años (aunque aún tardaría cinco en publicar *El Hobbit*), y Eddison había publicado *La serpiente de Uróboros* nueve años antes, pero Estados Unidos —un país sin antigüedad propia—generará un enorme interés por la invención de espacios míticos (aunque la narrativa fantástica producida en el continente americano a principios del siglo XX mostrará mayor interés por la especulación sobre un mítico pasado prehistórico, que por la reinterpretación de temas épicos).

⁴²⁴ Carter, Lin, *En torno a Hyperbórea*, cit., p.5.

H. P. Lovecraft ya había publicado unas veintidós historias de terror en *Weird Tales* pero, aunque sus relatos tienen raíz en imaginarios mitos primigenios encubados más allá del conocimiento y la racionalidad humana, su obra cae fuera del marco que abarca el estudio que nos ocupa. Aún así, debemos valorar la importancia de su obra al allanar el terreno del mercado literario y posibilitar así que la narrativa fantástica se convirtiese en uno de los géneros más productivos del siglo XX.

Robert E. Howard había publicado dos historias de Rey Kull con anterioridad a la aparición del primer ciclo hyperbóreo pero, aunque muy probablemente estas historias inspiraron a Ashton Smith la idea de un ciclo de relatos basados en una prehistoria mítica; en opinión de Lin Carter, Smith se adelanto (justifica esta opinión en el hecho de que la primera historia Conan, *El Fénix en la Espada*, no apareció hasta el número del mes de diciembre de 1932). Lin Carter escribe al respecto: “es fácil suponer que ante el éxito de las historias de Hyperbórea, Robert E. Howard se decidiese a situar sus relatos de Conan en una «Hyperbórea» inventada: es decir, la Edad Hyperbórea”⁴²⁵.

La creación de un continente imaginario presenta, al menos a primera vista, menor dificultad que la invención de un universo completo. Estos territorios míticos se sustentan, al menos parcialmente, en aspectos de la “realidad” conocida, en testimonios científicos o legendarios. Pero realmente — como veremos en los siguientes puntos— algunos universos imaginarios, como el de Tolkien, tienen más relación con el mundo sensible (o al menos con elementos de su realidad sensible como son la lingüística y la épica) de la que pueden tener otros como el de Howard.

No resulta en absoluto sencillo crear territorios imaginarios y dotarlos de la necesaria apariencia de verdad para que puedan ser recreados en la mente del lector como una realidad alternativa. Esta dificultad se ve aumentada cuando la narración se presenta como un breve relato en el que la concentración de la información impide el desarrollo detallado del contexto geográfico, histórico cultural y religioso.

⁴²⁵ *Ibídem.*

Conan, por atenernos al modelo que popularizó en mayor medida este género de relatos, desarrolla sus aventuras en la Era Hiperbórea. Su mundo es, en cierto modo, un mundo a un tiempo mítico y real que podemos relacionar con la Troya homérica, las Columnas de Heracles o la India del Mahabharata y el Ramayana.

En este universo prehistórico el orden y el caos están superpuestos, comparten un mismo espacio. A diferencia del universo que nos presenta la mitología tradicional, en el que el orden se establece en un territorio “real” representado por el “mundo civilizado”, y se opone al caos, que habita en los confines inexplorados y desconocidos. El mundo de Conan es misterioso y desconocido en sí mismo, es primigenio y enteramente mítico. Al margen del nivel de civilización de las diferentes regiones de Hiperbórea, el caos está dentro, es intrínseco. Está en las ruinas, en el subsuelo, en lo silvestre, en el pasado y en el presente (ya que lo que para Conan es el presente no es otra cosa, en realidad, que la representación del pasado mítico y oscuro imaginado por Howard).

3.2.2. Uróboros, el universo circular

El mundo imaginario de *La serpiente de Uróboros* es un universo circular e intemporal, un ciclo de eterno retorno. Como escribe Paul Edmund Thomas, este círculo puede relacionarse —como símbolo— con el propio esquema de pensamiento de Eddison, con el constante retorno de la imaginación del autor a los pensamientos pretéritos; a ese constante ir y venir de sus recuerdos entre el pasado y el presente⁴²⁶.

La propia serpiente² de Uróboros se representa como un dragón que se muerde su propia cola formando un círculo. El nombre de “Uróboros” (ουροβορος) se refiere originalmente a un antiguo símbolo griego. No se conoce su origen exacto, pero se conservan representaciones de los siglos III y IV a. C. en tratados de alquimia alejandrinos.

La simbología de este dragón remite a la unidad: Todo procede de Uno y vuelve a Uno, por el Uno y para el Uno. Así lo define Stanislas Klossowski, como “el elocuente símbolo del Uno Eterno e Infinito, que representa perfectamente el Gran Ciclo del Universo”⁴²⁷. Recoge la idea del legendario padre de la alquimia, Hermes Trismegisto:

Es una verdad sin mentiras, cierta y la más verdadera, que lo que está abajo es como lo que está arriba y lo que está arriba es como lo que está abajo, a fin de realizar los milagros de una sola cosa.

*Y de la misma forma que todo lo que existe procede del Uno, por la mediación del Uno, así también todas las cosas han nacido de esta cosa única por adaptación.*⁴²⁸

La alquimia es hoy una disciplina obsoleta (o, al menos, prácticamente desconocida), pero en la antigüedad fue considerada una ciencia de enorme prestigio como instrumento para alcanzar el conocimiento. Una ciencia secreta, sagrada, antigua y profunda que esconde tras textos esotéricos y emblemas

⁴²⁶ Thomas, Paul Edmund, "Introducción" en *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 16.

⁴²⁷ Klossowski de Rola, Stanislas, *Alquimia: el arte secreto*, Madrid, Editorial Debate, S.A. 1993, p.12.

⁴²⁸ Hermes Trismegisto, *La Tabla Esmeralda*, en *Ibíd.*

enigmáticos el camino para penetrar en los secretos que oculta la naturaleza: la vida, la muerte, la eternidad o el infinito⁴²⁹.

Aunque quienes desconocen los más básicos principios de esta antigua ciencia suelen considerarla como una especie de primitiva antecesora de la química cuyo principal objetivo es convertir plomo en oro, lo cierto es que se basaba en teorías casi opuestas a los principios de la química moderna. No se trata sencillamente de que ambas disciplinas asuman de modo radicalmente diferente su sujeto de estudio: la composición y naturaleza de la realidad (la química “demuestra” que la materia se compone de multitud de formas elementales, la alquimia se basa en el principio de la existencia de una materia perfecta compuesta a partes iguales por los cuatro elementos: agua, aire, tierra y fuego). La diferencia esencial es en realidad el carácter simbólico (a veces alegórico) sobre el que se sustenta esencialmente la alquimia.

El Uróboros es un elemento central de ese carácter simbólico, y en los tratados de alquimia suele estar acompañado de la inscripción *εν τον παν* “Todo es Uno”. Así —como escribe P. Edmund Thomas— podemos leer el símbolo como una representación elemental de varias de las principales doctrinas de los antiguos alquimistas: la unicidad última de la materia; la perfeccionabilidad de la materia imperfecta; el ciclo de la materia (nacimiento, crecimiento, descomposición, muerte y renacimiento), y el regreso circular de una sustancia impura a su fuente pura a través del proceso alquímico⁴³⁰.

El Uróboros fue empleado también por C. G. Jung y Erich Neumann en sus estudios del desarrollo y de la unidad de la personalidad, aunque el significado que pueda tener para la filosofía moderna queda lejos tanto de su original trascendencia como símbolo alquímico como de la significación adquirida como elemento de configuración poética en la obra de Eddison.

Hay, con toda seguridad, algo de alquímico en el proceso creativo de Eddison, una forma de asumir la estética que Thomas describe de la siguiente manera:

Una parte de la gran fuerza de Eddison como escritor radica en este método creador alquímico de combinar materiales literarios

⁴²⁹ Klossowski de Rola, Stanislas, *Alquimia; El arte secreto*, cit., p.7.

⁴³⁰ Thomas, Paul Edmund, "Introducción" en *La serpiente de Uróboros...*, cit., p. 15.

*eclécticos. Si el lector conoce las fuentes de Eddison, sus ojos y oídos mentales verán sombras y oirán ecos de estas influencias al ir leyendo, pero sonreirá al darse cuenta de que, al advertir esas cosas, sólo está percibiendo las partes de un todo que, en su integridad, no es imitación, sino creación. Por ejemplo, uno de los personajes de Eddison puede tener las intenciones y actitudes de Aquileo, puede hablar como Macbeth, puede escribir como William Caxton, puede vestir como Enrique de Navarra y puede llevar armas como las de Lanzarote del Lago, pero no será una simple combinación de estos personajes, sino un personaje nuevo. Dado que en *La serpiente Uróboros* se utilizan fuentes de tipos tan variados, se resiste a la clasificación dentro de un género. Esta novela es en parte épica, en parte romance, en parte cuento de aventuras, en parte mito, en parte cuento de hadas y en parte fantasía.*⁴³¹

Este eclecticismo, que el propio Eddison admite sin complejo alguno: “*La Serpiente... tiene influencias a cada paso, conscientes o inconscientes, de todos los escritores cuya obra he estimado*”⁴³², dota a su universo imaginario de una extraordinaria complejidad poética y de una enorme personalidad de la que la mayoría de los mundos imaginarios de autores posteriores —sobre todo tras la irrupción de Tolkien en el panorama literario— carecerán. En el universo mítico de Eddison:

*El círculo no tiene fisuras, como el dragón que se muerde la cola: el pensamiento actual de Eddison unifica los recuerdos independientes que entran en su imaginación. Y como el dragón que se destruye a sí mismo pero sigue vivo, este proceso circular de recuerdo e imaginación resucita y revivifica el tiempo muerto y digerido de los pensamientos y experiencias pasados.*⁴³³

Como afirma Thomas, El proceso alquímico mismo nos sirve como metáfora del método creativo de Eddison. Los materiales con los que trabaja su imaginación son —a parte de otras experiencias— los recuerdos de sus lecturas, lo que podríamos llamar: sus influencias. En el proceso, estos materiales son fundidos para convertirse en una materia nueva representada

⁴³¹ Ibídem, p. 16.

⁴³² Eddison, E.R, "Carta a Keith Henderson" en *Ms. Eng. Letters*, c. 231, Biblioteca Bodleian, Oxford.

⁴³³ Thomas, Paul Edmund, "Introducción" en *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 16.

por su prosa. Eddison reforma las proporciones de los elementos que componen las diferentes influencias y, “cuando la imaginación alquímica de Eddison funciona a la perfección, no produce sólo materia pura, sino oro”⁴³⁴.

Pero, a parte de caracterizar como alquímico el eclecticismo estético de Eddison, sin duda las doctrinas la alquimia que el Uróboros simboliza inspiraron y ayudaron a configurar no sólo la estructura de la novela sino la forma y sentido del universo mercuriano de eterno ciclo épico-guerrero de Eddison. La naturaleza simbólica de este universo viene anunciada en el título, y remarcada por las palabras del subtítulo, que tan profundamente quedaron marcadas en la memoria de Douglas E. Winter, quien escribe en el prólogo de la novela lo siguiente:

La serpiente Uróboros, que se come su propia cola...

*Hace más de veinte años que leí por primera vez estas palabras. Me parecieron mágicas, una invocación de algo que estaba encerrado dentro de mí, muy hondo; de algo oscuro y peligroso, pero desesperadamente vivo. Todavía hoy me intrigan, me incitan, me desasosiegan; y yo se las presento con el encanto impaciente de un niño que quiere compartir un secreto especial. Tiene usted en sus manos la mejor novela de fantasía que se ha escrito jamás en lengua inglesa.*⁴³⁵

Al margen del respetable juicio de valor sobre la obra, cabe destacar el carácter profundamente evocador de estas palabras que anuncian el universo en el que el lector está a punto de entrar. Las palabras, que Winter define como mágicas, parecen ciertamente una fórmula de hechicería, el hechizo que franquea el paso al oscuro mundo de Mercurio. En ese mundo —perfectamente coherente con la obra y el título que lo engendra— demonios y brujos mantienen en movimiento el Uróboros, el círculo eterno de la guerra que tiene sentido en sí misma y dota de sentido al universo de Eddison. La epopeya comienza (dejando a un lado por el momento la introducción en la que Lessingham nos presenta el mundo de Mercurio y sus héroes) con una declaración de guerra en los salones del palacio del señor Juss, y acaba

⁴³⁴ Ibídem.

⁴³⁵ Winter, Douglas E., "Prólogo" en *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 10.

exactamente de la misma manera y en el mismo lugar, tras la destrucción del reino de los brujos y el ruego de los héroes a los dioses para que resuciten a sus enemigos y así poder comenzar de nuevo la lucha.

Este eterno círculo bélico que representa una perfecta metáfora del símbolo alquímico del Uróboros es a su vez una recreación del antiguo mito germánico del Valhala al que los cantares de la *Edda Mayor* se refieren repetidamente, y que Snorri Sturluson⁴³⁶ describe como una casa de oro iluminada con espadas a la que van a dar los guerreros para armarse cada mañana, combatir, darse muerte, y renacer al día siguiente. Aunque como afirma Borges en su libro *Literaturas germánicas medievales*, Snorri presentó este ciclo guerrero interminable como un paraíso —el Paraíso de Odín—, y sin embargo:

*El examen de los textos tiende a probar que una batalla sin fin no fue jamás una esperanza de los hombres. Fue una cambiante y nebulosa leyenda, quizá más infernal que paradisiaca.*⁴³⁷

Pero, en cualquier caso, los héroes de Eddison no son hombres, no tienen dimensión humana y no tienen esperanzas humanas; son seres nacidos para la épica guerrera que no conocen más paraíso que la batalla. La obra de Eddison comparte la visión paradisiaca del Valhalla que transmitió Snorri.

Volviendo a la representación del Uróboros, de ese dragón devorando su propia cola —representación que ha sido habitualmente empleada como ilustración en la portada de la novela—, no podemos dejar de señalar la similitud con el símbolo que luce la portada de otro gran hito de la literatura fantástica del siglo XX: *La historia interminable* de Michael Ende. Y que, a su vez, es portada del libro del mismo título que en la ficción lee Bastian, el protagonista. Se trata del Aurn, dos serpientes formando un círculo en el que cada una muerde la cola de la otra —sin duda inspirado en el Uróboros de Eddison. Este símbolo también está representado en el medallón que la

⁴³⁶ Sturluson, Snorri, *Edda* en Borges, Jorge Luis, *Literaturas germánicas medievales*, cit., pp. 82 y 83.

⁴³⁷ Borges, Jorge Luis, *Literaturas germánicas medievales*, cit., pp. 82 y 83.

Emperatriz Infantil entrega a Atreyu para que cumpla la épica misión de traer a Bastian para salvar Fantasía.

La similitud entre ambos símbolos no se reduce al círculo y a la naturaleza de las criaturas representadas (el dragón y la serpiente se relacionan míticamente desde tiempos inmemoriales en muy diversas culturas), podemos encontrar relaciones más sutiles como la simbología del color. Como explica Klossowski⁴³⁸, en el arte alquímico el colorido forma parte del mensaje; el Uróboros emplea dos colores: el verde y el rojo, el verde es el color de la iniciación y el rojo se asocia con el objetivo de la gran obra, el oro (desde el punto de vista simbólico del material perfecto). Del mismo modo el Auryn emplea la misma simbología: una serpiente verde y otra dorada. Si esta apreciación ofrece dudas, prestemos atención al cromatismo empleado en la edición del libro: los párrafos que se ocupan de la narración de los acontecimientos sucedidos en el “mundo real” habitado por los humanos son impresos en tinta verde, los que narran lo sucedido en el “mundo imaginario” de Fantasía son impresos en tinta roja. La elección de los colores no parece, en modo alguno, casual; el verde se emplea para contar la historia de Atreyu, el iniciado que comienza la gran búsqueda, el rojo narra los hechos de Bastian, el objeto de la búsqueda y encargado de realizar la gran obra: el resurgimiento de Fantasía.

Las relaciones entre el libro de Eddison y el de Ende no se reducen a la simple imitación de un símbolo gráfico, sino que este viene acompañado de importantes implicaciones poéticas. Al igual que el Uróboros, el universo imaginario de Ende, Fantasía es un universo cíclico y se reproduce una y otra vez. Fantasía es destruida por la Nada de la misma forma que el mundo de Eddison es aniquilado por la guerra, pero —también como éste— el mundo de Ende vuelve a renacer, en este caso a partir de un nombre. Bastian llega a Fantasía, Atreyu ha cumplido su misión, ha traído al niño humano. No queda nada, sólo la Emperatriz infantil y un grano de arena. Entonces Bastian, como un todo poderoso demiurgo comienza a imaginar maravillas y de sus invenciones renace una nueva Fantasía y una nueva epopeya. El fin no es más que el principio: Todo es Uno.

⁴³⁸ Klossowski de Rola, Stanislas, *Alquimia; El arte secreto*, cit., p.32.

La propia simbología de la destrucción, el concepto de la Nada que devora fantasía, está presente también en el universo de Uróboros. En ambas ficciones la nada está relacionada con el olvido: el olvido de los sueños y las fantasías de los hombres en *La historia interminable*, y el olvido de los héroes y de los hombres todos y sus acciones en el universo de Eddison. Así lo expresa el propio pensamiento de Juss, una voz que exclama en su interior “alta y clara”:

*No eres nada: Todos tus deseos y recuerdos y amores y sueños: nada (...) Pues todo es nada: la tierra, el cielo, el mar y los que en ellos viven. Y tampoco te consueles, si es que puedes, con la ilusión de que, cuando tú perezcas, estas cosas durarán un tiempo, volverán las estrellas y los meses, y los hombres se harán viejos y morirán, y nuevos hombres y mujeres vivirán, amarán, morirán, y serán olvidados. Pues ¿qué te importa a ti, que serás como una llama apagada de un soplo? Y todas las cosas del cielo y de la tierra, y las cosas pasadas y las cosas por venir, y la vida y la muerte, y los elementos mismos del espacio de tiempo, del ser y del no ser: todo eso no será nada para ti, porque tú no serás nada, para siempre.*⁴³⁹

De la misma forma que la Nada convierte Fantasía en vacío y obliga a la reconstrucción a través de los sueños de Bastian (ya que los sueños son la esencia del mundo de Michael Ende) para producir el renacimiento; el mundo de Uróboros precisa revivir una y otra vez en el ciclo que retorna al principio de la lucha, ya que se hundirá irremisiblemente en el vacío aunque la epopeya concluya con la victoria de los héroes, de nada sirve la gloria alcanzada, porque esta será con el tiempo también nada.

⁴³⁹ Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros*, cit., cap. 30 “El Zora Rach Nam Psarrion”, p. 510.

3.2.3. Sueño o Realidad

Más allá de la simbología alquímica del Uróboros y del carácter cíclico del universo mercuriano, el mundo que Eddison imaginó como escenario de su extraordinaria epopeya es una invención muy particular dotada de una gran originalidad que, sin embargo, asume a la perfección —como hemos estudiado— la poética de la épica tradicional. Su ficción carece —como afirma Winter— de imperativo lógico. Los héroes actúan movidos por un código irracional de carácter estético. Eddison asume plenamente la naturaleza fantástica del género épico primigenio, y su obra tan sólo hace concesiones a las relaciones causa efecto derivadas de “las verdades elegantes de la vocación superior del mito”⁴⁴⁰. Es —como el mundo de Homero o el de Gilgamesh— un universo gobernado por reglas de carácter estrictamente poético.

*Los personajes recorren las distancias y los decenios en un abrir y cerrar de ojos, los mundos cobran forma, engendran la vida, evolucionan durante miles de millones de años y son destruidos, todo ello durante una cena de pescado. Son sueños encarnados por mediación de un extraordinario soñador. “Había un hombre llamado Lessingham que vivía en una casa vieja y baja en Wasdale...” Así presenta **La serpiente Uróboros** a Lessingham y a su dama, Mary; es el primer atisbo de la aventura trágica que recorrerá las novelas de Zimiamvia. Lessingham se retira, solo, al misterioso salón del Loto, lugar de contemplación y de calma narcótica, para allí dormir, tal vez soñar. “El tiempo es”, dice un pajarillo, y llega un carro reluciente, arrastrado por un hipogrifo, para llevar a Lessingham a Mercurio.*⁴⁴¹

Este párrafo de Winter pone en cuestión uno de los principales problemas que la novela de Eddison impone a nuestro estudio: Lessingham y el sueño o viaje a Mercurio. El personaje Edward Lessingham relaciona las cuatro fantasías de Eddison^{AA} ubicadas en el universo imaginario de *La serpiente de Uróboros*. Se trata de un personaje que desde el punto de vista estético podemos considerar más romántico que épico: hidalgo rural, hombre de estado, artista, escritor y amante, un aventurero que viaja por el tiempo y el

⁴⁴⁰ Winter, Douglas E., “Prólogo” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.11.

⁴⁴¹ Ibídem.

espacio y recuerda, en cierto modo —como apunta Winter—, al varón de Münchhausen. Difícilmente podríamos considerar *La serpiente de Uróboros* como una obra épica no mimética si fuese protagonizada por un personaje de semejantes características. Sin embargo —aunque Lessinghan es un personaje central en las otras tres novelas—, su función en *La serpiente de Uróboros* se limita a la introducción de la obra (capítulo primero y parte del segundo).

Desde un primer momento, al presentar el mundo de Mercurio —que, a priori, parece corresponderse con el planeta Mercurio, ya que Lessinghan y su dama Mary “buscaban con la vista el planeta pálido, que, por último, apareció bajo, hacia el oeste, entre la puesta de sol y la oscuridad”—, Eddison se muestra ambiguo y nos plantea el problema de la naturaleza de su universo imaginario:

—¿Mercurio? —dijo ella (su dama)—. *Es otro mundo. Está demasiado lejos.*

Pero él (Lessinghan) se rió y dijo:

—Nada está demasiado lejos.⁴⁴²

Las palabras de Lessinghan pueden sugerir que la distancia física es insignificante porque hay otras formas de viajar, como los sueños o la imaginación. Esta enigmática frase, unida a la posterior narración del viaje de Lessinghan a Mercurio, que se inicia al despertar éste repentinamente “a la hora profunda y muerta de la noche, cuando la luna menguante asoma por la estribación de la montaña”⁴⁴³; parecen indicar que, en efecto, se trata de un sueño: “Aquella noche, Lessinghan yacía solo en el salón del Loto. (...) Dormía de una forma suave y profunda”.

Tras el brusco despertar del personaje, aparecen el pequeño martinete parlanchín y la carroza tirada por un hipogrifo que le llevará volando a Mercurio:

El tiempo se disolvió en velocidad, el mundo daba vueltas, y sólo pasó un tiempo como el que transcurre entre dos suspiros profundos hasta que aquel corcel extraño extendió sus alas irisadas

⁴⁴² Eddison, E. R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p.55.

⁴⁴³ *Ibídem*, p. 56.

*y descendió entre la noche sobre una gran isla que dormía en un mar dormido, con islas menores a su alrededor: un país de montañas rocosas, y pastizales en colinas y muchas aguas, todo reluciente a la luz de la luna.*⁴⁴⁴

Este fragmento describe la llegada de Lessinghan al mundo épico de Mercurio que —a priori— parece ser un universo onírico cuyo paisaje recuerda irremediablemente al de las sagas islandesas, tan añorado por la imaginación de Eddison. Sin embargo, los dos siguientes capítulos (el segundo y el tercero), nos introducen de lleno en la epopeya mercuriana y desvanecen a Lessinghan relegándole al papel de mero espectador:

Lessinghan no sentía el contacto del suelo bajo sus pies, y, cuando extendió la mano para tocar un árbol, su mano atravesó las ramas y las hojas como si fueran tan incorpóreas como un rayo de luna. El pequeño martinete, posándose en su hombro se rió en su oído.

—Hijo de la tierra —dijo—, ¿crees que aquí estamos en el país de los sueños?

Él no respondió, y el martinete prosiguió:

*—Esto no es un sueño. Tú, primero entre los hijos de los hombres, has venido a Mercurio, donde tú y yo viajaremos por aquí y por allá durante una temporada, para que te enseñe las tierras y los océanos, los bosques, las llanuras y las antiguas montañas, ciudades y palacios de este mundo, Mercurio, y los hechos de los que habitan en él. Pero aquí no puedes tocar nada, ni hacer que las gentes te perciban, aunque grites hasta quedarte ronco. Pues tú y yo caminamos por aquí impalpables e invisibles, como si fuéramos dos sueños ambulantes.*⁴⁴⁵

El martinete (personaje que actúa como narrador en el siguiente pasaje, nombrando y describiendo a los comensales invitados a la fiesta en el salón del señor Juss, y parece saber todo sobre Mercurio) afirma que no se trata de un sueño, que Lessinghan ha viajado a Mercurio y que lo ha hecho para ser testigo de la geografía y los hechos de las gentes de aquel mundo. El hecho de que Lessinghan no pueda interactuar con la realidad de Mercurio, de que se convierta en un simple testigo, marca una diferencia esencial con obras de “fantasía” en las que un personaje sueña con un mundo imaginario en el que se

⁴⁴⁴ Ibídem.

⁴⁴⁵ Ibídem, p. 57.

convierte en protagonista de las aventuras allí acontecidas: como *Alicia en el país de las maravillas* o *Peter Pan*.

La epopeya de *La serpiente de Uróboros* comienza exactamente en el punto en el que la historia de Lessinghan toca a su fin, cuando este abandona el papel de protagonista y pasa a ser un testigo impalpable e invisible. De esta forma, Lessinghan y su historia se nos revelan como un recurso literario, una convención novelesca que sirve a Eddison para introducirnos en la narración de la epopeya mercuriana. Lessinghan no es más que un hombre, “el primero entre los hijos de los hombres”, pero, al fin y al cabo, un hombre. Elegido entre los hombres para ser los ojos y los oídos que presencien la aventura de la legendaria e interminable guerra entre brujos y demonios.

El recurso empleado por Eddison no altera en absoluto la condición épica del relato de *La serpiente de Uróboros* (aunque quizás convierte, en cierto modo, la epopeya en una novela), es una técnica empleada para introducirnos en la aventura de una forma, si no verosímil, al menos coherente con la realidad de su universo. Las epopeyas tradicionales son herencia de los antiguos cantares o poemas orales; las historias del *Silmarillion* se nos presentan como el recuerdo de las antiguas canciones de los elfos; pero Mercurio es un mundo lejano y, difícilmente, pueden llegar a la Tierra el eco de sus canciones y la fama de sus leyendas sin la mediación de un testigo.

En este aspecto también encontramos cierto paralelismo con *La historia interminable*. Como ocurre en el mundo de Uróboros, es un humano, un hombre de “nuestro mundo” —un niño en este caso— quien nos introduce en la epopeya que tiene lugar en el Reino de Fantasía. Aunque existen diferencias importantes entre ambos casos. La más destacada es el papel que ambos personajes desempeñan en una y otra obra: la función de Lessinghan es la de un espectador que no influye en modo alguno en los hechos acontecidos en el mundo de Uróboros. Bastian, por el contrario, es el protagonista de la epopeya de Ende, acompaña a Atreyu en la gran búsqueda a través de las páginas del libro en la primera parte de la novela, pero viaja a Fantasía, genera el nuevo mundo renacido a partir de sus sueños y vive en primera persona las aventuras que se narran en la segunda parte.

También como en el caso de *La serpiente de Uróboros* —aunque por motivos diferentes— podría considerarse que Fantasía no es un verdadero

mundo imaginario, es decir, una realidad alternativa; y que Bastian no vive realmente las aventuras narradas en la novela, sino que éstas son fruto de su imaginación infantil. Pero —como ya hemos advertido anteriormente— para hacer afirmaciones de esta índole debemos entrar en cuestiones que atañen más a la Filosofía o Metafísica que a la propia Poesía; materia que nos ocupa en el presente trabajo. Lo cierto es que no hay testimonio alguno en el texto que apoye semejante afirmación. Bastian escucha la voz de la Emperatriz Infantil y el aullido de Gmork, ve con sus propios ojos el Reino de Fantasía, y toca a sus seres con sus manos, habla con ellos y estos le responden; eso es lo que dice el texto y lo que nosotros —como estudiosos de ese texto— debemos juzgar. Bastian no duerme o imagina lo ocurrido, lo lee en el libro mágico de *La historia interminable* y participa de ello.

3.2.4. Nombres y lenguas

El extraordinario mundo imaginario de Eddison, perfectamente coherente y compacto en su poética, muestra, sin embargo, un llamativo carácter infantil que no ha pasado inadvertida a los críticos que han estudiado su obra. Este rasgo se aprecia, en primer particularmente, en el empleo de nombres propios y comunes: los nombres propios no parecen tener más relación unos con otros que la de haber sido inventados por Eddison, y los nombres comunes empleados para distinguir a las diferentes naciones de Mercurio se corresponden con los nombres de razas de criaturas que los cuentos de hadas han popularizado: demonios, goblins, elfos, duendes, trasgos, brujos, etc. Algunos críticos han considerado un defecto esta elección de los nombres en la obra de Eddison, por debilitar la capacidad del lector de creer en la realidad del relato. Un ejemplo de esta postura es J.R.R. Tolkien, quien escribió:

*El gran problema de la mayoría de los nombres de Eddison es que dificultan nuestra fe en su Mercurio imaginado: cuando leemos una novela en la que el autor crea un mundo nuevo, diferente del que nos es familiar; mientras leemos, creemos en los sucesos y en los personajes, en los lugares y en los nombres, porque son consistentes con ese mundo creado y parecen apropiados para el mismo. Si el autor introduce algún elemento no consistente con los demás aspectos de ese mundo, reaccionamos con incredulidad en el mismo.*⁴⁴⁶

Ciertamente, los nombres empleados por Eddison producen un distanciamiento que dificulta lo que Tolkien llamaba “voluntaria suspensión de la incredulidad”⁴⁴⁷. Ese distanciamiento parece una impresión general del lector al tener un primer contacto con la obra, así lo entiende también P. E. Thomas:

*Parece que Eddison carecía de sistema etimológico para crear nombres y que inventaba la mayoría de ellos en el sentido más caprichoso de la palabra; pues ¿quién sería capaz de encontrar relaciones etimológicas a nombres como Fax Fay Faz, La Fireez, Gro, el Foliot Rojo y Spitfire?*⁴⁴⁸

⁴⁴⁶ Tolkien, J.R.R., “Sobre los cuentos de hadas” en *Los monstruos y los críticos*, cit., p. 60.

⁴⁴⁷ *Ibíd.*, p. 166.

⁴⁴⁸ Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 19.

Sin embargo, tanto la fábula como el tratamiento formal de la obra invitan a un juicio muy diferente, ya que dan muestra —así lo venimos analizando a lo largo del presente estudio— de una compleja y cuidada elaboración poética. Así lo declara también Tolkien, quien en una carta a Caroline Everett escribía lo siguiente: “Su nomenclatura me pareció torpe y muchas veces inadecuada; a pesar de todo lo cual, sigo considerándolo el más grande y más convincente autor de mundos inventados que yo haya leído”⁴⁴⁹.

No parece demasiado acertado pensar que un autor de semejante talento e ingenio adoleciese de tan evidente incapacidad para inventar nombres más “verosímiles” o adecuados a la naturaleza y madurez de la narración, pero lo cierto es que todos estos nombres, así como algunos de los principales hechos contenidos en *La serpiente de Uróboros* y en las otras tres novelas que integran el llamado ciclo de Zimiamvia son verdaderamente producto de la imaginación de un niño.

Así lo demuestra el contenido de uno de los “cuadernos de ejercicios” conservado en la colección de papeles de Eddison de la Biblioteca Bodleian con el título *The Book of Drawings*. El libro pertenece a la infancia del autor (en la parte interior de la portada está escrita a lápiz la fecha “1892”, en la que Eddison tenía diez años de edad); y contiene cincuenta y nueve dibujos a lápiz de su propia mano, algunos de los cuales vienen acompañados por anotaciones. Estas anotaciones describen e identifican a los personajes representados, convirtiendo el cuaderno en un documento de gran importancia para acercar al investigador al origen de las invenciones de Eddison que posteriormente conformarían el Universo de *La serpiente de Uróboros* y sus otras obras de fantasía. Los dibujos representan y nombran a Juss, Spitfire, Goldry Bluszko, Brándoch Dahá, Vizz, Voll, Zigg, Gaslark, La Fireez, Gro, Córund, Gorice, Gallandus, Corsus, Fax Fay Faz; y añaden nombres de razas y reinos como Demonio, Brujo, Duende, Trasgo, Demonlandia, Trasgolandia y Goblinlandia.

⁴⁴⁹ Tolkien, J.R.R., “Carta 199”, (a Caroline Everett, 24-06-1957) en Tolkien, J.R.R., *Las cartas de J.R.R. Tolkien*, Barcelona, Minotauro, 1993, (Selección de Humphrey Carpenter con la colaboración de Christopher Tolkien), p.399.

Como observa Paul Edmund Thomas en su introducción a la novela, algunos de los dibujos representan fielmente las escenas que décadas después formarían parte de la novela, demostrando que no sólo los nombres, sino también gran parte de la fábula de *La serpiente de Uróboros* fue concebida por la imaginación del niño Eddison:

Cuatro de los cincuenta y nueve dibujos representan escenas tan cercanas al argumento de la novela que demuestran sin lugar a dudas que Eddison empezó a crear el relato cuando tenía alrededor de diez años. El primero de ellos, con el título «Asesinato de Gallandus por Corsus», representa el suceso central del capítulo XVIII y muestra a Corsus, con una daga en una mano y una linterna en la otra, acechando a Gallandus, que duerme, como Macbeth cuando se aproxima silenciosamente a Duncan. El segundo dibujo lleva el título: «El señor Goldry Bluszko arrojando a Gorice I de Brujolandia en el combate por Demonlandia», y representa el momento decisivo del capítulo II, cuando Goldry lanza al rey por encima de su cabeza. También es de notar que en este dibujo aparece el primero de varios personajes llamados Gorice, y por lo tanto sugiere la dinastía de reyes que reinan sobre Brujolandia: hay dibujos de Gorice I, II, VI, y cuatro dibujos de Gorice IV, entre ellos dos representaciones de su muerte. El tercer dibujo, con el título «El señor Juss y el señor Brándoch Dahá, presos por Gorice IV y atormentados por un banquete que se coloca fuera de su alcance», muestra a Juss y a Brándoch Dahá en exactamente la misma situación que describió Eddison treinta años después, en el capítulo VII. El último dibujo, muy hermoso y rico en detalles, se titula: «El señor Brándoch Dahá desafía al señor Córund», y representa una escena del capítulo XI.⁴⁵⁰

El testimonio autobiográfico de Arthur Ransome, amigo de la infancia de Eddison, reafirma esta idea:

El lenguaje, los topónimos y los nombres de los protagonistas fueron para mí un eco de los días lejanos cuando Ric y yo dirigíamos obras de teatro en un teatrillo de juguete, con actores de cartulina que llevaban esos mismos nombres y que hablaban con esa misma retórica. Gorice, Lord Goldry Bluszko, Corinius, Brándoch

⁴⁵⁰ Thomas, Paul Edmund, "Introducción" en *La serpiente de Uróboros*, cit., pp. 19 y 20.

*Dahá: me parecieron viejos amigos cuando los conocí casi cuarenta años después.*⁴⁵¹

Para Arthur Ransome, los nombres de la obra de Eddison —que Tolkien consideraba un problema que dificulta la fe en su Mercurio imaginario— son un agradable eco de días lejanos. También H. Rider Haggard, cuando empezó a leer el ejemplar de *La serpiente de Uróboros* que Eddison le había enviado, escribió una carta a este diciendo: “¡Qué maravilloso talento tiene usted para la invención de nombres!”. Es posible que estas palabras de alabanza pudieran haber sido escritas —como sugiere Thomas— con cierta amabilidad por falta de conocimiento, o que Haggard fuese el único admirador de Eddison al que le han gustado los nombres inventados por éste⁴⁵². En cualquier caso, lo cierto es que Eddison no mostró excesiva preocupación en lo que se refiere a la invención y desarrollo de elementos lingüísticos por dotar a su universo imaginario de coherencia y complejidad que muestra en otros aspectos estéticos y simbólicos.

La crítica de Tolkien al respecto es absolutamente comprensible, sobre todo si tenemos en cuenta su formación filológica y que la invención de lenguas y nombres basados en sistemas lingüísticos sistemáticos es el centro alrededor del que gira su mitología imaginaria. Sus invenciones parten del estudio de los textos conservados de la tradición épica pero, además, siempre mostró gran interés por la cuestión lingüística y desde pequeño inventaba lenguas con sus primos: como el *nevbosh* (una mezcla de latín, francés e inglés), o el *animálico* o el *naffarin* (inspirado por el castellano). En la edad adulta llegó a desarrollar lenguas completas relacionadas con su universo imaginario, como el Quenya o el Sindarin; siempre tomando como punto de partida la inspiración en modelos reales: el Quenya, por ejemplo, se inspiró en la cadencia de finés y el Sindarin

⁴⁵¹ Ransome, Arthur, *The Autobiography of Arthur Ransome*, Londres, Jonathan Cape, 1976, p. 38.

⁴⁵² Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., pp. 17 y 18.

evoca la lengua galesa. Por ello, como apunta Mónica Sanz, su mitología tuvo un “*indiscutible humus lingüístico*”⁴⁵³.

Tolkien no sólo toma leyendas pre-existentes en la tradición para crear sus propios mitos —como ya hemos observado en casos análogos concretos como el de Sigurd y Turin—, sino que en numerosas ocasiones se basa en la propia expresión lingüística de la leyenda. El siguiente extracto de una carta de Tolkien nos ofrece un ejemplo de este proceso de subcreación a partir del nombre de Mirkwood de la leyenda del Bosque Negro presente en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*:

*Mirkwood (Bosque Negro) no es una invención mía, sino una palabra muy antigua incrementada con el peso de asociaciones legendarias. Era, probablemente, el nombre germánico primitivo de las vastas regiones boscosas de montaña que antiguamente formaban una barrera al sur de las tierras de la expansión germánica. En algunas tradiciones se empleó especialmente para designar la barrera entre los hunos y los godos. Hablo ahora de memoria: su antigüedad parece señalada por su aparición en el muy temprano alemán (¿siglo XI?) como mirkwidu, aunque la raíz “*merkw-”, “oscuro”, no se encuentra en absoluto en otro sitio en alemán. y la raíz “*wido- > witu” en alemán se limitaba (creo) al sentido de “leño”, no muy común, y no sobrevivió en el alemán moderno. En el i.a. mirce sólo sobrevive en poesía, y en el sentido de “oscuro” o, más bien, “lóbrego”, (...) en otros sitios sólo con el sentido de “torvo” malvado, infernal. No fue nunca una palabra que designara el color “negro”.⁴⁵⁴*

En opinión de muchos estudiosos, entre los que se cuenta Mónica Sanz, la “mitología” de la Tierra Media se asienta firmemente en la lengua inglesa, con sus variantes y su musical aliteración; de la misma forma que las *Eddas* se apoyan en la lengua en la que fueron escritas y emplean sus propios recursos estilísticos.

En lo que se refiere a los nombres propios del universo tolkiniano, la mayoría están inspirados en las fuentes de la tradición. Casi todos los nombres de los enanos pueden encontrarse en el *Dvergatal* “Lista de Enanos” del *Voluspá*, el primer Canto de la *Edda Mayor*. El propio Tolkien confirma este

⁴⁵³ Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”..., cit., pp.3-5.

⁴⁵⁴ Tolkien, J.R.R., “Carta 289” (a Michael George Tolkien, 29-07-1966) en *Las cartas de J.R.R. Tolkien*, cit., p. 570.

préstamo de las fuentes éddicas, y da cuenta de su preocupación por crear un sistema de lenguas y nombres coherente para su mundo, en otra carta enviada como respuesta al jefe de redacción del *Observer*:

*(...) Los nombres de los enanos y, en cierto modo, el del mago, provienen de la **Elder Edda** (...). Estos dwarves no son exactamente los “dwarfs” del folklore mejor conocido. Se les ha dado nombres escandinavos, es cierto; pero esa es una concesión editorial. Demasiados nombres en leguas propias del período podrían haber resultado alarmantes.*⁴⁵⁵

Como señala Mónica Sanz, el único nombre importante de Enano que no está presente en la lista es Balin, aunque este es un nombre frecuente en las leyendas artúricas, de donde Tolkien pudo haberlo tomado. El nombre de Eikinskialdi no está presente en la obra de Tolkien, quizás porque le resultó extraño en la lista, pero su significado literal es “escudo de roble” seudónimo por el que se conoce a Thorin en *El Hobbit*.⁴⁵⁶ Respecto al nombre de Gandalf, el estudioso Tom Shippey analiza del siguiente modo esta extraña deconstrucción filológica que sufrió:

*Cuando Tolkien encontró la palabra, en un primer momento asumió que Gandalf era un elemento cualquiera del Dvergatal. En los primeros manuscritos de **El Hobbit**, Gandalf se nos presenta como el jefe de los Enanos. Pero en la primera edición del texto, Gandalf aparece como un anciano de baja estatura, sin especificaciones de especie. Y la definitiva seña aparece en la tercera edición: Gandalf es un anciano con un bastón. El Bastón ha sido siempre la seña inequívoca del mago, desde las narraciones más antiguas hasta las ficciones más modernas. De este modo, y observando el nombre odínico Góndlir (el de la vara), Tolkien pudo deconstruir Gandalf como la conjunción de vara+elfo. Y un nombre tan filológicamente diferenciado de la lista enana pudo sugerirle una odisea no contada en la que un mago de la vara, mezclado entre muchos Enanos, pudo vivir una aventura no contada.*⁴⁵⁷

⁴⁵⁵ Ibídem, “Carta 25” (al jefe de redacción del *Observer*, 16-01-1935), p. 46.

⁴⁵⁶ Sanz Rodríguez, Mónica, “La poesía éddica y Tolkien”, *cit.*, pp. 3-5.

⁴⁵⁷ Shippey, Tom, *J. R. R. Tolkien: Author of the Century*. Boston: Houghton Mifflin. 2001, en Ibídem.

Respecto a los nombres de los hombres, si nos fijamos —por ejemplo— en los Rohirrim, todos los reyes hasta Eorl tienen nombres en lengua gótica⁴⁵⁸. En su estudio *Tras el rastro de la épica goda*⁴⁵⁹, Daniel Hernández San José analiza la influencia de la épica goda en la obra de Tolkien. Afirma que este sintió desde joven una enorme fascinación por la lengua gótica y que este entusiasmo le llevó a concebir su estudio como un pasatiempo; como el propio Tolkien reconoce en una carta⁴⁶⁰ (en la que, como respuesta a Zillah Sherring que le había preguntado por una rara inscripción que había encontrado en un libro de segunda mano que, finalmente, resultó ser un poema realizado por Tolkien en su juventud) y afirma que “a menudo ponía inscripciones «góticas» en los libros”⁴⁶¹. A pesar de que la pasión de Tolkien por esta lengua se veía limitada por la escasez de testimonios supervivientes (tan sólo se conserva el *Codex Argenteus* —la llamada “Biblia de Ulfila”— y las glosas posteriores), Tolkien llegó a componer un poema en esta lengua, el único poema gótico que existe: el *Bagme Bloma*, recogido en el Apéndice B de *The road to Middle Earth*.⁴⁶²

No sólo los nombres fueron contruidos con esmero a partir de las fuentes citadas, como hemos dicho, las lenguas élficas del mundo de Tolkien fueron compuestas con meticuloso trabajo filológico dotando al universo de Arda y a su historia de una complejidad sin precedentes en la literatura fantástica. Tolkien creó diccionarios léxicos y fonéticos, e incluso principios gramáticos que dotan de gran verosimilitud a estas lenguas.

Si otras lenguas de su mundo no son descritas con el mismo detalle, Tolkien lo justifica con argumentos históricos o antropológicos que impiden —o al menos atenúan sustancialmente— que se deteriore la credibilidad de su

⁴⁵⁸ Shippey, Tom, *The Road to Middle Earth*, Barcelona, Minotauro, 1999, p. 148.

⁴⁵⁹ Hernández San José, Daniel. *Tras el rastro de la épica goda. Reflexiones a partir de los estudios filológicos de Tolkien*. S.T.E. Estel, *Revista oficial de la Sociedad Tolkien Española*. Valencia, Smial de Edhellond, 2012, 14, pp. 2-10.

⁴⁶⁰ Tolkien, J.R.R., “Carta 272” (a Zillah Sherring, 20-07-1965), en *Las cartas de J.R.R. Tolkien*, cit., pp. 551 y 552.

⁴⁶¹ *Ibíd.*, p. 551.

⁴⁶² Shippey, Tom, *The Road to Middle Earth*, cit., Apéndice B, pp. 30 y 400.

realidad secundaria. Podemos encontrar una justificación de este tipo en el siguiente fragmento de una carta enviada a una lectora curiosa llamada Naomi Mitchison:

*Los **enanos** se representan como un pueblo que mantiene más o menos secreta su propia lengua nativa, y que para otro fin “exterior” emplean la lengua del pueblo cerca del cual viven; nunca revelan sus “verdaderos” nombres personales en su propia lengua.*⁴⁶³

Eddison, por el contrario, no hace referencia concreta a las lenguas habladas por los pueblos que protagonizan la epopeya de *La serpiente de Uróboros*; pero parece evidente que demonios, brujos, foliots, trasgos y goblins se entienden perfectamente sin necesidad de traducción alguna, en una lengua común que —a falta de otra explicación— debemos suponer que es el inglés.

Sin embargo, tras la enorme popularidad alcanzada por *El Señor de los anillos*, los autores de fantasías ambientadas en universos imaginarios han asumido, mayoritariamente, la responsabilidad de desarrollar este aspecto en sus ficciones. Una muestra de esta preocupación, que puede servirnos de ejemplo, se hace patente en las siguientes palabras de Tracy Hickman, uno de los autores de la *Dragonlance*:

*Las lenguas de Dragonlance son únicas, aunque, a diferencia de las del mundo de Tolkien, se pensaron en términos generales más que en reglas específicas lingüísticas. (...) Los lenguajes mágicos de Krynn están basados estructuralmente en las formas del idioma indonesio, el cual aprendí siendo misionero en Java desde 1975 hasta 1977. Incluso, de vez en cuando, mezclaba en las frases palabras indonesias, aunque por lo general sólo utilizaba sonidos fonéticos conectados a la estructura gramatical. (...) Otra lengua que tuve que inventarme; el idioma solámnico, tiende a parecerse al latín.*⁴⁶⁴

En cualquier caso, ninguno de los sistemas lingüísticos y etimológicos posteriores es comparable al de Tolkien, que trabajó toda su vida para dar

⁴⁶³ Tolkien, J.R.R., “Carta 144” (a Naomi Mitchison, 25-04-54), en *Las cartas de J.R.R. Tolkien*, cit., p. 271.

coherencia lingüística a sus invenciones mitológicas. El sistema empleado por los autores de la *Dragonlance* para crear las lenguas de su mundo y dar nombre a sus lugares y personajes carece del rigor filológico que presenta el de Tolkien; de la misma forma que su mundo adolece de la falta de complejidad poética y arraigo con la tradición épica del universo de Tolkien.

Para responder a la cuestión sobre el origen de los nombres empleados en la serie, el propio Tracy Hickman explica —por ejemplo— que en el caso del nombre de la orden de caballeros de Solamnia, se inspiró en unas fijaciones de esquís: las fijaciones “Salomon”⁴⁶⁵. Y Jeff Grubb explica el origen de otros nombres del universo de la serie de la siguiente forma:

El nombre de “Krynn” proviene de mi cuñada Corinne. En aquel momento me sonó bien. Al principio, Tracy tendía a utilizar “Ansalon” el nombre del continente, en vez del nombre del mundo. (...) A Kitiara se le puso el nombre por mi esposa, Kate. (...) Creo que fue Harold Johnson quien puso los nombres a los hermanos. Él los vio como el delgado y taciturno mago, y el fornido guerrero. Raistlin procede de Wasting Man (hombre debilitado, consumido), y Caramon de Caring Man (hombre bondadoso, afectuoso...⁴⁶⁶

La épica no mimética contemporánea, así como la literatura de mundos imaginarios en general, comparte la preocupación de Tolkien por la creación de un sistema geográfico, antropológico, histórico y lingüístico coherente en el que ambientar sus historias.

Hablaremos del resto de los aspectos en el siguiente apartado. En lo que respecta a la cuestión lingüística, y centrándonos en *La canción de hielo y fuego* de R.R. Martin, como la obra más representativa de la épica no mimética actual, debemos decir que, aunque los sistemas lingüísticos han sido tenidos en cuenta por el autor, que refiere la existencia de diversas lenguas y diferentes raíces lingüísticas, y nos presenta escenas con interpretes, o detalla procesos de aprendizaje (como el de Daenerys con el dothraki), estas lenguas no están descritas más que superficialmente. El dothraki, por ejemplo —una de las lenguas más aludidas y desarrolladas en la obra por ser el lenguaje con el que convive Daenerys, una de las principales protagonistas, durante

⁴⁶⁵ Hickman, Tracy, “Notas” en *Crónicas de la Dragonlance*, p.87.

⁴⁶⁶ Gubb, Jeff, “Notas” en *Ibíd.*, pp.39, 40, y 46.

numerosos capítulos—, apenas nos ofrece unas treinta palabras (la mayoría nombres). Si comparamos esta pequeña lista con el ingente léxico élfico presente en el *Silmarillion* obtendremos una clara perspectiva de la diferente importancia otorgada al desarrollo de la lingüística imaginaria de ambos autores.

La meticulosidad de J.R.R. Tolkien en este aspecto puede resultar innecesaria, e incluso obsesiva, ya que la atención prestada por Martin a las lenguas de su mundo y el impacto de estas en la narración parece más que suficiente para dotar a su creación poética de la verosimilitud necesaria. Sin embargo, el trabajo de Tolkien ha facilitado enormemente la traslación del género épico no mimético a un lenguaje narrativo de características tan diferentes como el cinematográfico. Las versiones filmadas de *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit* han contado con la ventaja de tener desarrolladas de antemano las lenguas habladas por los pueblos de la Tierra Media.

En el cine no es suficiente con decir que un personaje habla élfico, y que el élfico es una lengua sutil y de gran belleza, sino que los actores deben reproducir esa lengua sutil y bella. Los problemas con los que se encontraron los productores de la serie televisiva de *Juego de Tronos*, basada en la serie de novelas de Martin, así lo corroboran:

Nosotros no somos lingüistas. Si hubiésemos intentado inventar un idioma, habría resultado algo ridículo del tipo “uuga buuga”. Así que acudimos a un experto. El dothraki fue creado por David Peterson.⁴⁶⁷

David Peterson, el experto encargado de crear el idioma dothraki para la serie televisiva nos ofrece una idea bastante clara del nivel de desarrollo que esta lengua presenta en la obra de Martin. Afirma que la mayoría de las palabras que contienen los libros son nombres propios de varones, pero que, a pesar de eso:

Había bastante material a partir del cual se podían inferir ciertos elementos estructurales. Por ejemplo, la frase: “¡Rakh! ¡Rakh!

⁴⁶⁷ Peterson, David J. en Cogman, Bryan, *Juego de tronos, tras las cámaras de HBO*, cit., pp. 174 y 175.

¡Rakh haj!” se traduce como “¡Un varón! ¡Un varón! ¡Un varón fuerte!”. Todo ese tipo de traducciones las tomé como canónicas. Así pues, este ejemplo era una evidencia de que los dothrakis carecían, al menos, del artículo indeterminado “un” y que rakh quería decir “varón” y haj significaba “fuerte”, y que los adjetivos iban detrás de los nombres y no por delante.⁴⁶⁸

También tuvo que determinar el conjunto de fonemas del lenguaje a partir de los testimonios presentes en los libros. Destaca la dificultad de este trabajo, ya que Martin —afirma Peterson— utiliza una serie de dígrafos cuya pronunciación puede ser interpretada de varias maneras, y el propio autor ha afirmado en numerosas ocasiones que no hay una manera “correcta” de pronunciar los diferentes nombres y frases que aparecen en sus libros, sino que es aceptable cualquier pronunciación que prefiera el lector. Así el objetivo de Peterson fue conseguir una forma de pronunciación coherente con su representación gráfica, un cierto equilibrio entre las formas escritas por Martin y los sonidos reproducidos por los actores.⁴⁶⁹

Para cerrar este apartado, y asumir la complejidad del asunto, acudiré a la siguiente conclusión de Peterson respecto a la creación de lenguajes inventados:

*El objeto de todo creador de un idioma es diseñar un sistema lingüístico que sea al mismo tiempo único y auténtico; un lenguaje que no exista en ningún lugar de la tierra, pero que a un lingüista no le sorprendiera descubrir en una aldea perdida. Para lograr ese objetivo, el creador de una lengua debe tener en cuenta los patrones que existen en todo idioma natural y cómo se forman estos, pero también debe resistirse a la tentación de copiar sistemas lingüísticos ya existentes.*⁴⁷⁰

⁴⁶⁸ Peterson, David J. en *Ibídem*, pp. 174 y175.

⁴⁶⁹ *Ibídem*.

⁴⁷⁰ *Ibídem*, p. 174.

3.2.5. Caracterización del mundo imaginario: geografía, mitología e historia

Hemos analizado la naturaleza simbólica del universo mercuriano de Eddison (el que podemos considerar el primer mundo imaginario estrictamente épico de la literatura moderna), así como las relaciones de este con los principios alquímicos, y su reflejo en la estructura interna y externa de la obra. También hemos apuntado el temprano origen de las invenciones que dieron lugar a la novela, que se remontan a la infancia del autor; pero, una vez asumidas estas particularidades —y las generalidades que responden a la poética épica de la obra, que ya analizamos anteriormente⁴⁷¹— ¿Qué características concretas completan el mundo creado por Eddison?

Lo primero que llama la atención del mundo de Uróboros es su grandiosidad, rasgo que ya hemos resaltado con anterioridad y que se hará patente en la mayoría de los autores posteriores del género. Las razones de este “tremendismo material” —así lo llama Thomas, quien afirma que deja atrás incluso a Homero⁴⁷²— se explican fácilmente por la falta de limitaciones que impone una realidad imaginaria de carácter maravilloso, que se reducen a factores meramente poéticos. Es un rasgo propio de la tradición épica: cuanto más lejana en el tiempo y en el espacio se localiza la historia narrada, más elementos maravillosos y más grandiosidad física y espiritual presentan sus elementos. Esto hace de la épica no mimética un género que, en principio, tiende la excelsitud descriptiva y narrativa, ya que no hay tiempo ni espacio más alejado de la realidad que un mundo imaginario.

El lujo y la fastuosidad del palacio del señor Juss en Gallin, cuyos tronos están esculpidos en piedras preciosas de una sola pieza, no puede compararse siquiera con el esplendor del palacio del rey Príamo en Troya ni con la grandeza del reino del rey Gunter. Algo semejante podríamos decir del universo de Tolkien. La grandeza de los reinos élficos de Gondolin, Nargothrond o Menegroth y de sus gobernantes, deja atrás cualquier comparación posible con las descripciones de la tradición épica. Los continuadores de la épica no mimética, así como los inventores de otros

⁴⁷¹ “E.R. Eddison, de la inspiración en las sagas a la grandiosidad homérica”, cap. 2.2.1. del presente trabajo.

⁴⁷² Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.30.

mundos o territorios imaginarios pseudo-épicas o, sencillamente, maravillosos, no pondrán muchas más limitaciones a su capacidad de imaginar lugares y personajes de semejante grandeza.

Prestando atención a los aspectos concretos de la configuración del mundo secundario de Eddison, observamos que desde el punto de vista sociológico resulta complicado establecer con algo de rigor los rasgos estructurales de las sociedades mercurianas. Lo primero en lo que debe pensar el autor de una obra ambientada en un mundo imaginario es en la sociedad o sociedades que definirán los rasgos que caracterizan a sus personajes y posibilitarán el desarrollo de los acontecimientos requeridos por su historia. Esto no es necesario en la épica tradicional, cuyas narraciones tienen lugar en un mundo siempre algo lejano pero cuyas sociedades eran familiares al receptor de la época en la que estos poemas o cantares fueron compuestos, ya que se trata de sociedades miméticas (bien de la realidad empírica del autor, o bien del mundo transmitido por la historia o el mito). Pero en el caso de la épica no mimética se convierte en una necesidad de primer orden, ya que el lector debe poder compartir con el autor un cierto grado de fe —poética— en su universo secundario.

A diferencia de lo que ocurre con el organizado y sistemáticamente definido mundo de Tolkien, las características propias de las diferentes sociedades de Mercurio apenas se esbozan en la obra de Eddison. Aunque, inevitablemente, se ha comparado infinidad de veces *La serpiente Uróboros* con la trilogía posterior y más popular de *El señor de los anillos* de J.R.R. Tolkien, —como afirma Douglas E. Winter— ambas obras “tienen poco en común, aparte de su ambición narrativa y su envergadura épica”⁴⁷³.

Todos los personajes principales de la obra de Eddison pertenecen a la aristocracia guerrera de los diferentes reinos de Mercurio, pero no se hace referencia específica a las diferencias de clase, ni se ahonda en las distinciones entre príncipes, nobles y señores. Salvo el citado fragmento referido al molinero y su familia⁴⁷⁴, no existen más alusiones a personajes no

⁴⁷³ Winter, Douglas E., “Prólogo” en *Ibíd.*, p.12.

⁴⁷⁴ Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros*, cit., cap. XXVI.

aristocráticos. Esto puede resultar llamativo para el moderno lector de obras como *Canción de hielo y fuego*; lector que inevitablemente se ha de convertir en un perfecto conocedor de los complejos entresijos de la sociedad y la cultura del mundo de Martin para introducirse en la trama. Pero no resultará demasiado extraño a cualquiera que conozca ligeramente la tradición épica, en la que no encontrará protagonistas que no pertenezcan a la más alta aristocracia.

La meticulosa definición de la estructura sociocultural de los universos imaginarios se ha convertido en un rasgo característico de las grandes sagas fantásticas de nuestro tiempo. Esto se debe, en buena medida, a cuestiones meramente comerciales. No estamos aportando ninguna idea novedosa al afirmar que la fantasía (y la literatura en general) es hoy una industria altamente especializada, y movida, lógicamente, por intereses de carácter comercial.

El proceso se inauguró en los años 80 con el éxito de los juegos de rol, ambientados en mundos imaginarios que imitaban el universo de Tolkien. Estos juegos dieron lugar a un nuevo mercado que produjo un género literario deudor de *El Señor de los Anillos* pero muy alejado de Tolkien en intención y profundidad poética.

Como relata Tracy Hickman en el prólogo a la edición anotada de *Crónicas de la Dragonlance*, los creativos de la compañía TSR (editora de los libros) tuvieron que plantearse en primer lugar la posibilidad de contar una historia épica dentro de un juego de aventuras:

Dragonlance fue el primer intento serio de hacer exactamente eso: crear un juego de entretenimiento en torno a un argumento épico sucesivo. (...) La línea básica del argumento se dividió en doce módulos, los cuales, al unirse, crearon una historia. El retorno de los dragones, primer volumen de Las Crónicas de la Dragonlance, se escribió al mismo tiempo que los cuatro primeros módulos de juego se encontraban en producción.⁴⁷⁵

La fábula de la obra *Crónicas de la Dragonlance* sólo puede entenderse plenamente —como afirma Hickman— en el contexto de las raíces de las que

⁴⁷⁵ Hickman, Tracy, “Prólogo” en *Crónicas de la Dragonlance*, cit., p.7.

nació. Estas raíces fueron los juegos *Advanced Dungeons & Dragons*. Los juegos de módulos a los que se refiere el fragmento son escenarios de aventuras que proporcionan a los jugadores un emplazamiento, un ambiente, y unos personajes con los que interactuar siguiendo las reglas. Estos módulos necesitan un cierto grado de desarrollo en la creación de culturas, sociedades, costumbres, etc., pero también precisan que el nivel de desarrollo sea limitado, es decir, que los jugadores puedan asumir las características del mundo creado de forma que interpretar a sus personajes no precise un conocimiento profundo de la poética épica.

*(Los juegos de rol) son muy sofisticados en la actualidad, pero a principios de los ochenta las cosas eran muy distintas. Los juegos de rol eran vanguardistas y se les consideraba un tanto extraños y subversivos. La edad media de los empleados de TSR (...) era sólo de veinticinco años por aquel entonces. Éramos pioneros, hombres de vanguardia que abríamos nuevas sendas y explorábamos nuevos horizontes; o, al menos, así es como ahora lo vemos.*⁴⁷⁶

Ciertamente los juegos de rol de la actualidad son mucho más sofisticados, y el desarrollo de estos —simultáneo al de los jugadores— ha dado lugar a mundos y realidades muy complejos que difícilmente habrían podido tener una eficacia práctica en aquel momento. Crear un mundo secundario en el cual el público pudiese participar no sólo como lector, sino de forma aun más activa, es decir, tomando decisiones y sufriendo las consecuencias de estas, necesitaba un nivel de implicación que se apoyara en la comprensión de un universo que debía tener la complejidad limitada o ser, al menos, reconocible. Esta es una de las razones que llevaron a los creadores de estas novelas que ambientaban los mundos de los módulos de rol a imitar en medida de lo posible el modelo de Tolkien, que era el que el público conocía.

El universo creado por Eddison, sin embargo, es realmente una creación pionera; paralela al desarrollo del universo de Tolkien (nos referimos ahora a las narraciones que acabarían conformando el *Silmarillion*) pero anterior a la

⁴⁷⁶ *Ibídem.*

publicación de *El Hobbit*, y que, por tanto, difícilmente pudo tener como modelo a *El Señor de los Anillos*. La obra de Eddison es, además, una verdadera epopeya cuya estructura épica no pretende crear un escenario para jugadores de rol, sino un espacio que posibilite la inmersión del lector en la acción dramática que arrastra a sus héroes.

Su mundo y sus sociedades están definidos en los términos que su narración precisa. Lo primero que observamos es que Demonlandia no tiene rey, ni parlamento, ni asamblea formal. Como afirma Thomas:

*La sociedad anárquica y muy individualizada de Demonlandia recuerda a la alianza de reyes de la Ilíada. (...) Los señores amistosos de Demonlandia también se parecen a los islandeses del siglo X, que, con un sentido de la cooperación único en el mundo en aquella época, formaron un grupo unido cuyos individuos eran tan aristocráticos como los de la alianza aquea de Homero...*⁴⁷⁷

Se dice repetidas veces que los tres hermanos, Juss, Bluszko y Spitfire, gobiernan entre los demonios —aunque se les llama señores, y no reyes o príncipes—. Demonlandia no tiene, como decimos, una jerarquía formalizada, pero Juss, el mayor y más sabio de los tres hermanos, es considerado (de forma oficiosa, a nuestro entender) el líder de los demonios. Se trata, en cualquier caso, de una especie de triunvirato al que hay que sumar la autoridad de Brándoch Dahá, que es tratado en todo momento como un igual, y sus decisiones parecen tener el mismo peso que las de los tres hermanos:

*En el consejo de guerra final, todos los señores demonios, salvo Brándoch Dahá, creen que deben rescatar a Goldry Bluszko antes de atacar Carcé, y Brándoch Dahá se pone de pie y dice, saliendo de la cámara “Juss, amigo de mi corazón, me parece que todos sois de la misma opinión, y ninguno es de la mía. Entonces, me despido de vosotros”. Juss, que lo ve salir, dice: “Su propio ser le hará volver a mí a su debido tiempo, pues ningún otro poder es capaz de oponerse a su voluntad; el cielo no puede doblegar por la fuerza su gran corazón”. Cuando regresa Brándoch Dahá, dice: “Eres hombre afortunado en tus empresas, oh Juss, cuando tienes tal arte para inducir a tus amigos a que te sigan”. La amistad es el vínculo social básico, pero es un vínculo indisoluble.*⁴⁷⁸

⁴⁷⁷ Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.32.

⁴⁷⁸ *Ibidem*.

Tampoco se dice demasiado acerca de otras relaciones de orden social —aparte de las que derivan de la naturaleza guerrera de los protagonistas— en la corte de Demonlandia: tan sólo Goldry Bluszko está prometido y Zigg casado, y no hay referencia alguna a los progenitores de ninguno de los señores demonios, que por supuesto, tampoco tienen hijos.

Frente a las complejas genealogías de la Tierra Media (que obligan, por ejemplo, a los editores de Tolkien a acompañar el libro del *Silmarillion* con árboles genealógicos de los diferentes reyes de elfos y hombres para evitar que el lector se pierda) esta indefinición de la historia anterior al gobierno de los protagonistas resulta también llamativa.

La moderna literatura de mundos imaginarios es también más cercana en este aspecto al modelo de Tolkien^{BB}, aunque —como ocurría con los aspectos lingüísticos— pocos son los autores que se toman tantas molestias como Tolkien en crear genealogías completas.

Volviendo a Eddison, llama la atención —como también observa Thomas— la inexistencia de una generación mayor de demonios. Resulta extraño que el mayor de los señores de Demonlandia, Volle, tan sólo tenga cuarenta años. Esto reduce la historia de Mercurio que el lector puede conocer (o, al menos la de Demonlandia) a los acontecimientos vividos por los protagonistas.

Aunque entre los tres hermanos dirigentes la mayor edad de Juss se relacione con un mayor grado de sabiduría, el señor de los demonios es joven y se encuentra en la cúspide de su vigor. No existe, por tanto, un referente de sabiduría relacionado con la vejez equiparable, por ejemplo, al que representa Néstor en la *Iliada* o Gandalf en las novelas de Tolkien. Este es otro rasgo llamativo (aunque necesario si tenemos en cuenta que Eddison plantea el mundo de Uróboros como un ciclo de eterno retorno al principio de la contienda entre brujos y demonios), que lo diferencia del universo de Tolkien, del que el *Silmarillion* nos cuenta toda la historia: la creación del mundo a partir del canto de los Ainur, el nacimiento de elfos y hombres, y todos los acontecimientos de la Edad de las Lámparas, la Edad de los Árboles y las tres Edades del Sol.

Retornando a la cuestión de la estructura social de Mercurio, como hemos dicho, los sistemas de gobierno de los distintos reinos o territorios no están especificados, pero sí diferenciados. Algunos reinos, como el de los goblins, se presentan como monarquías primogénitas, y Gorice XII coloca a sus generales como monarcas en las tierras conquistadas. Respecto a Brujolandia, su sistema de gobierno consiste en una tiranía basada en el derecho por reencarnación de la dinastía Gorice. Tampoco se explica la pretensión de Brujolandia al señorío sobre el resto de los territorios y gobiernos, origen del conflicto que lleva a brujos y demonios a la guerra, y de la cual tan sólo se intuye una explicación en el hecho de que Gorice XII se coloque un anillo con el símbolo del Uróboros (Todo es Uno) como expresión de su intención de que su reino sea único y abarque a todos.

Pero a pesar de que la obra de Eddison nos dice muy poco sobre las sociedades de Mercurio y su organización política, podemos afirmar, sin lugar a dudas, que en los casos de las dos principales potencias de *La serpiente de Uróboros*, se trata de aristocracias militares. Como en el caso de los antiguos estados griegos, en Demonlandia y Brujolandia gobiernan los mejores, pero el criterio de estas dos naciones es de carácter militar; es decir: gobiernan los mejores líderes guerreros. A diferencia de los reyes aqueos de Homero, que descendían de dinastías dirigentes en cada parte del Peloponeso, no hay evidencias de liderazgo o reinados basados exclusivamente en el parentesco en el mundo de Eddison (a excepción del caso de la dinastía Gorice, pero su justificación es la reencarnación y no exactamente el parentesco).

Es cierto, a pesar de ello, que —como afirma Thomas— la sociedad anárquica y muy individualizada de Demonlandia recuerda a la alianza de reyes de la *Ilíada*. Pero también se parecen —como hemos apuntado— a los islandeses del siglo X. Lo esencial de esta relación es que son ejemplo de un espíritu de cooperación único en el mundo antiguo que les permitía formar un grupo unido. En este aspecto también encontramos una similitud con el espíritu de alianza que muestran los reyes y señores del universo Tolkiniano al enfrentarse a la oscuridad tanto en el *Silmarillion*, como en *El Hobbit* o *El Señor de los Anillos*.

La guerra lo es todo en Mercurio, sobre todo para los demonios, es la base de su sociedad. Así, la guerra en Mercurio no puede cesar.

*Eddison evita el final de la guerra vivificadora y la triste descomposición de la civilización mercuriana por medio de una estructura argumental de impecable equilibrio, basada en el Uróboros. Eddison organiza simétricamente sus sucesos principales de manera que sucedan dos veces y que parezcan regresar al punto de partida.*⁴⁷⁹

Podemos concluir en este sentido —y asumiendo todo lo dicho hasta ahora— que la sociedad perfilada en la obra de Eddison es casi exclusivamente la de una élite aristocrática y guerrera que compite a lo largo y lo ancho de su mundo por la demostración de mayor gloria y ostentación. Dejando al margen las susodichas diferencias entre unos y otros reinos (sobre todo las que manifiestan los duendes, considerados “bárbaros” por el resto de pueblos), sus gobernantes comparten esencialmente las mismas costumbres, la misma lengua, los mismos modos militares y las mismas formas de etiqueta, visten de manera semejante y conocen los mismos poemas y canciones. En definitiva, comparten una misma cultura, o al menos muy semejante.

Frente a este dibujo, Tolkien, puso enorme empeño en desarrollar un mundo plagado de culturas diferentes perfectamente definidas y reconocibles por el lector. Cada una de las razas que pueblan la Tierra Media posee unos claros rasgos definitorios: idiomas, vestimenta, creencias religiosas e, incluso, costumbres gastronómicas^{CC}. Tolkien es un diseñador minucioso, un diseccionador de la identidad de los pueblos que habitaban su mundo imaginario y que lo convierten realmente en una realidad secundaria que el lector percibe como verdadera. “Por extraño que parezca” —escribe su hijo Christopher— “yo crecí en el mundo que él creó. Para mí, las ciudades del *Silmarillion* son más reales que Babilonia”⁴⁸⁰.

⁴⁷⁹ Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.37.

⁴⁸⁰ Tolkien, Christopher, R.R., “Entrevista” en *Diario Le Monde*, [en línea], Fancueva, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.fancueva.com/cine-series/christopher-tolkien-asegura-que-peter-jackson-eviscero-al-trabajo-de-su-padre-convirtiendolo-en-una-pelicula-de-accion/>, [última visita 20-01-2015].

Esta complejidad que dota de enorme verosimilitud a la obra de Tolkien, desarrollada en un universo absolutamente opuesto al “mundo sensible”, es fruto no sólo del innegable talento de su autor, sino de un ingente, entregado y apasionado trabajo desarrollado durante décadas. Así podemos afirmarlo a la luz de la publicación por parte de Christopher Tolkien de obras como *Cuentos Inconclusos*⁴⁸¹, los ciclos *Historia de la Tierra Media*⁴⁸² y *El retorno de la Sombra*⁴⁸³, que muestran respectivamente el abrumador *legendarium* de la Tierra Media, y los manuscritos originarios y evolución narrativa de *El Señor de los Anillos* y el *Silmarillion*.

La sociedad de los elfos de Arda es probablemente la que presenta un mayor nivel de desarrollo —en lo que a su representación se refiere— de todas las sociedades imaginarias creadas en la historia de la literatura. Tolkien desarrolló minuciosamente su historia y la genealogía completa de sus tres casas reales (de principio a fin sin dejar un solo detalle), su obra ofrece infinidad de testimonios referentes a su arquitectura, etiqueta, costumbres culinarias, su música, su poesía, su magia, etc., pero, además, Tolkien creó una compleja cosmología que describe su origen y su relación directa con los dioses (de la que hablaremos un poco más adelante), y unos complejos sistemas lingüísticos que describen sus lenguas (a los que ya nos hemos referido).

También se encuentran definidos con un elevado grado de rigurosidad los aspectos esenciales de otras sociedades como las de los hombres (de las que Tolkien ofrece también una genealogía completa de las principales casas de la Tierra Media y abundante información histórica), o los enanos (cultura que cuenta con su propio dios creador, una lengua propia, si no perfectamente descrita, sí tenida en cuenta; costumbres claramente diferenciadas, y una historia propia con sus reyes y leyendas), o la moderna y burguesa sociedad de los hobbits, absolutamente opuesta al resto de las citadas (que también tiene

⁴⁸¹ Tolkien, J.R.R., *Cuentos Inconclusos de Númenor y la Tierra media*, Barcelona, Minotauro, 1990.

⁴⁸² Tolkien, J.R.R., *Historia de la Tierra media*, Barcelona, Minotauro, 2010.

⁴⁸³ Tolkien, J.R.R., *El retorno de la Sombra; Historia de El Señor de los Anillos*, Barcelona, Minotauro, 2010.

su propia historia, sus costumbres bien definidas, y sus personalidades notables).

Al lector actual pueden interesarle hasta cierto punto los reyes, los dragones y las hazañas épicas, pero cualquier historia contada para el gran público necesita ofrecer puntos de contacto, asideros de identificación, que completen ese interés por lo extraordinario.

Esta es sin duda una de las principales razones del enorme éxito de *Canción de hielo y fuego*: es una narración épica, con héroes y dragones, pero también una historia de enredos con los que el lector puede identificarse; con personajes humanos y llenos de bajezas que son ajenos en todo punto al modelo heroico de las grandes obras de la tradición; con pobres y miserables que nos muestran el lado oculto de la épica, el que no aparece en *El Cantar de los Nibelungos* o la *Iliada*.

La introducción de personajes —y estructuras poéticas— más cercanos a la realidad del lector marca una diferencia sustancial entre las exitosas novelas de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y una obra estrictamente épica, y poéticamente muy superior, como el *Silmarillion*, obra que muchos lectores han comprado durante décadas por llevar impreso en la portada el nombre de J.R.R. Tolkien, pero que sólo un pequeño porcentaje ha concluido su lectura. Los propios editores de *El Hobbit*, Allen and Unwin, tras la publicación de la obra y su éxito de crítica y público, demandaron a Tolkien una secuela con urgencia. Él no quería hacer una continuación ya que se hallaba concentrado en la narración de los episodios más antiguos de su universo, y el nacimiento de las principales razas con las que pobló la Tierra Media. Esta era en realidad la obra de toda su vida, el *Silmarillion* (que no llegaría a publicar). “Demasiado difícil” decretó el editor, que continuó persiguiendo a Tolkien hasta que finalmente claudicó aceptando escribir la que sería la obra de fantasía más exitosa del siglo XX y el modelo definitivo para el asentamiento de la épica no mimética y la literatura de mundos imaginarios en general: *El Señor de los Anillos*.

Podemos hacer extensible esta explicación a *La serpiente de Uróboros* y la obra de Eddison que, a pesar de su enorme importancia literaria como pieza

esencial en la gestación del género que venimos estudiando, es prácticamente desconocida por el público actual.^{DD}

Respecto al ejemplo arquetípico de la épica no mimética contemporánea: la saga de R.R. Martin *Canción de hielo y fuego*, es un ejemplo de la capacidad de Martin de aunar ambos conceptos. El autor norteamericano ha demostrado que se puede escribir una novela contemporánea, estéticamente rompedora en lo que a los tópicos de la literatura de mundos imaginarios se refiere, sin traicionar la esencia de la poética épica.

Si analizamos la cuestión que nos ocupa, el desarrollo de sus sociedades es comparable al de Tolkien, e incluso supera a este en algunos aspectos. Ninguna de las sociedades del universo de *Canción de hielo y fuego* está tan meticulosamente descrita como la de los elfos del autor británico, teniendo en cuenta que la cultura élfica representa el epicentro de la compleja mitología y el meticuloso trabajo filológico que Tolkien realizó para crear sus lenguas. Sin embargo, atendiendo al resto de las sociedades creadas por Tolkien, el grado de desarrollo de las de Martin es —como decimos— igual o superior.

Los Siete Reinos de poniente representan una compleja sociedad comparable en muchos aspectos a la europea de la Edad Media pero, a diferencia de la Europa medieval, conforman una única nación gobernada por un solo rey desde la conquista de Aegon el Conquistador. En todo el extenso territorio se habla una misma lengua, pero existen diferencias culturales derivadas de la herencia de los diferentes pueblos que colonizaron el territorio en el pasado. Estos pueblos tenían diferentes creencias religiosas y costumbres de las que el texto nos ofrece suficientes testimonios como para hacernos una representación bastante completa de sus particularidades socio-culturales. Así sabemos, por ejemplo, que los Primeros Hombres, cuyos descendientes habitan principalmente en el norte, adoraban a los Antiguos Dioses, religión que sigue siendo practicada mayoritariamente en aquella región; o que los Ándalos eran el terrible pueblo guerrero que llevó al continente la Fe de los Siete y prácticamente exterminó a los niños del bosque.

El universo creado por Martin no sigue la estela del de Tolkien a la hora de inventar culturas no humanas (no existen elfos ni enanos). Las criaturas de razas no humanas pertenecen al pasado y la leyenda. Los susodichos niños

del bosque eran una raza humanoide de baja estatura poseedora de grandes conocimientos mágicos. Al igual que los gigantes o los caminantes blancos pertenecen a un mundo legendario que sólo los hombres supersticiosos creen “real”, pero el avance de los libros acaba demostrando que todos ellos existen.

El resto de los territorios del mundo de Martin (más allá de los Siete Reinos de Poniente) se presenta como un universo exótico y semi-desconocido al principio de la saga. En este aspecto la mayoría de los mundos imaginarios del género coinciden. El sur y el este de la tierra media son prácticamente un misterio y de ellos apenas sabemos que son habitados por los aliados del enemigo oscuro. Respecto al mundo de Conan ocurre algo parecido aunque por motivos diferentes, Howard escribía lo siguiente:

*Nunca intenté hacer un mapa de los reinos del sur y del este, si bien tengo una idea clara de su geografía. Sin embargo, cuando escribo acerca de estas regiones me siento bastante libre, dado que los habitantes de las tierras hibóreas del oeste conocían tan poco de las tierras del sur y del este como la gente de la Europa medieval acerca de África y Asia. Cuando escribo sobre los pueblos hibóreas me siento encerrado dentro de los límites de las tierras conocidas y de las fronteras rígidas, pero al imaginar y novelar el resto del mundo, me siento capaz de dejar jugar libremente mi imaginación. Es decir, que al haber aceptado ciertas ideas sobre la geografía y la etnología, me siento obligado a mantenerlas a fin de ser coherente. Mis ideas respecto al este y el sur, en cambio, no están tan definidas ni son tan arbitrarias.*⁴⁸⁴

En el caso de G.R.R. Martin, poco a poco, el autor nos va mostrando un mundo complejo y tan meticulosamente desarrollado como el de los Siete Reinos. Esta es una de las características que comparte la obra de Martin con otras obras de fantasía moderna. Se trata en realidad, como afirma Joseph Young⁴⁸⁵, de un requerimiento de la industria editorial. Desde los años 80 del siglo XX, el público de la literatura de mundos imaginarios demanda —como ya hemos dicho repetidas veces— historias que se alarguen en el tiempo y en espacio y lleven a sus protagonistas a lo largo del mundo y a través de los

⁴⁸⁴ Howard, R.E., “Carta a P.S. Miller” en *The Howard Collector*, vol. I, num. 5, Barcelona, Ediciones Marínez Roca, 1980.

⁴⁸⁵ Young, Joseph, *Secondary worlds in Pre-Tolkien Fantasy Fiction*, Universidad de Otago, 2010, p. 9.

años. Nos hemos referido al universo de la *Dragonlance* (con más de 100 novelas) pero podríamos poner otros ejemplos, como el de *Reinos Olvidados* (con más de 300). Mercedes Lackey después de haber creado el mundo de Valdemar a finales de 1980, ha escrito ella sola más de treinta libros que lo exploran.

Esta tendencia se genera a partir de Tolkien y del éxito sin precedentes de su Tierra Media que —como ya hemos dicho en numerosas ocasiones a lo largo del presente trabajo— se ha convertido en el modelo para la gran mayoría de los escritores de fantasía posteriores desde la publicación de *El Señor de los Anillos* en 1953 (o, mejor dicho, desde su publicación americana en edición rústica quince años más tarde). Podemos hablar incluso de un mundo de fantasía estereotipado, de carácter medieval y plagado de elfos y orcos —aunque, como hemos dicho, algunos autores como Martin eviten, en la medida de lo posible, imitar a Tolkien hasta ese extremo—. De hecho, el mundo de Martin es bastante original en este aspecto, la mayoría de las sociedades que lo pueblan son de raza humana, y el que las otras razas pertenecen —a priori— al mundo de la leyenda y la antigüedad imbuye su creación de mayor “realismo”. Por otro lado, los personajes que representan a estas razas no humanas no ejercen nunca —a pesar de acabar apareciendo realmente en los libros— la función de protagonistas de la historia.

Otra diferencia esencial con la invención de Tolkien (y la mayoría de las obras que imitan a este) es que, aunque existe un peligro global —representado por el mal y la oscuridad que se ocultan más allá de El Muro—, las sociedades del mundo de *Canción de hielo y fuego* no están divididas sencillamente en un bando de aliados de la luz que se enfrentan a los servidores de la oscuridad. El suyo es, como el nuestro, un mundo políticamente intrincado en el que los bandos y las motivaciones individuales cambian, y en todas partes hay buenos, malvados y oportunistas. Habría que añadir que aquellos personajes que en un principio se presentan como malvados pueden resultar buenos o heroicos y viceversa (característica que la crítica ha elogiado por dotar de gran verosimilitud a la obra). En este aspecto —y como dijimos en su momento⁴⁸⁶— los personajes y las sociedades del mundo

⁴⁸⁶ “Caracterización del héroe en la narrativa de mundos imaginarios...”, cap. 2.1.2. del presente trabajo.

de Martin se asimilan más a los de la tradición épica: los aqueos de la *Iliada* no son, desde el punto de vista moral, ni mejores ni peores que los troyanos; y, del mismo modo que nuestro juicio varía ante la evolución de Jaime Lannister, sería muy difícil hacer un juicio ético desde una perspectiva actual de Hagen, Sigfrido o Crimilda.

Lo más importante, observando la cuestión que nos ocupa, es que todas las sociedades están descritas con el mismo detalle: los nortños de Invernalía, los sureños de Desembarco del Rey, los salvajes de más allá del muro, los habitantes de Braavos o las Ciudades Esclavistas, las hordas dothraki del Mar de Hierba, etc. Esto se debe a que los personajes principales pertenecen a todas las culturas, no hay un único protagonista, ni un único punto de vista. Además, la historia se desarrolla por todo el mundo. Aunque los Siete Reinos de Poniente son el escenario principal, la trama —que como hemos dicho es extraordinariamente compleja— abarca muchos más espacios. Martin, a través de los ojos de los protagonistas, nos introduce en el helado mundo de más allá del Muro o en los exóticos parajes las Ciudades Libres y el lejano Oriente, donde nos presenta nuevos personajes que nos mostrarán su mundo con otros ojos.

Aunque existe una terrible amenaza global, representada por el terror helado de más allá del Muro: los Caminantes Blancos, el universo de Martin no está polarizado de la misma forma que lo está el de Tolkien. Es cierto que estos terribles demonios de hielo se presentan, a priori, como una amenaza de la oscuridad, como una representación del Mal comparable al Señor Oscuro de la Tierra Media; pero no lo es menos que los amenazados no son la bendita alianza de pueblos libres que se unen para frenar al mal en los Campos de Pelennor o en la Batalla de las Lágrimas Innumerables.

La Canción de hielo y fuego es sin duda deudora de la obra de Tolkien (como la mayor parte de la literatura maravillosa actual) en la misma medida en que lo es de la épica, pero es a la vez ejemplo de una enorme independencia y originalidad creativa. En el capítulo 3.2.1. hablábamos del carácter ecléctico de la obra de Eddison, podríamos decir lo mismo de la serie de Martin. *La canción de hielo y fuego* es una épica no mimética que reproduce el mito de la guerra

de Troya⁴⁸⁷ en un universo imaginario medievalista de influencia tolkiniana, pero la historia está construida como una verdadera aventura de juego de rol que se nos presenta a través de los ojos de numerosos protagonistas enfrentados, o enredados, entre sí.

La mayoría de la crítica especializada destaca el “realismo” como uno de los rasgos que mejor definen la “fantasía” de Martin. Esto puede parecer paradójico en principio, pero lo cierto es que —al margen de dragones, demonios y brujerías— el universo de Martin resulta consistente y verosímil en sí mismo. Los personajes actúan de acuerdo a su carácter pero, además, su carácter no es sobrehumano. Las sociedades de *Canción de hielo y fuego* se asemejan a las sociedades históricas medievales de una forma mucho más fiel que sociedades de la Tierra Media o del Uróboros (y, por supuesto, muchísimo más que las de la *Dragonlance* o *Reinos Olvidados*). El magnicidio de la Boda Roja, la ejecución de Eddard Stark, la traición de Tiwin Lannister al Rey Loco o la decisión de Viserys Targaryen de casar a su hermana con un bárbaro para conseguir un ejército, son actitudes que no llamarían demasiado la atención en cualquier crónica histórica medieval. Estas acciones quedan demasiado lejos de la ira que enfrenta a Fëanor a los Valar y le lleva a arrojarle a la batalla contra sesenta demonios, del desafío de robar un silmaril al mismísimo Morgoth que Beren acepta por amor, de la decisión de un rey de los Dunedain de arriesgar su vida por unos insignificantes hobbits, o de la vehemencia con la que el señor Juss se impone la mística búsqueda de su hermano Goldry Bluszko a riesgo de dejar perecer su reino mientras tanto.

Además de las actitudes de los personajes, otro rasgo que refuerza la verosimilitud en la obra de Martin es el amplio espectro social que abarca su narración. Afirmábamos un poco más arriba que todos los protagonistas de *La serpiente de Uróboros* pertenecían a la más alta aristocracia, Tolkien rompe con esta exclusividad de protagonismo al introducir a los hobbits, rasgo que ya hemos destacado. Pero, en *El Señor de los Anillos*, estos simpáticos burgueses se mueven de corte en corte por la Tierra Media y hasta que Frodo y Sam marchan solos a Mordor no conocen más plebeyo que los de la taberna de El Ponny Pisador. Martin llega mucho más lejos, su obra nos muestra los bajos

⁴⁸⁷ Véase el capítulo 2.2.3. del presente trabajo.

fondos de sus sociedades tanto como los ostentosos escenarios de las grandes cortes. Aria Stark es, por nacimiento, una dama de alta cuna, hija de un gran señor, pero sus desventuras dan con ella en los barrios bajos de Desembarco del Rey o de Braavos, en las Catacumbas de la fortaleza de Harrenhal o en las cuevas donde se ocultan los proscritos de Dondarrion. Algo parecido ocurre con Tyrion Lannister y Jorah Mormont, que tras su caída en desgracia nos mostrarán los entresijos de la esclavitud y de los ejércitos mercenarios de Oriente. Otros personajes, como Davos Seaworth, el Caballero de la Cebolla, hacen el camino inverso. Davos se cría en el suburbio del Lecho de Pulgas, pero su historia lo ascenderá hasta convertirlo en la Mano del Rey Stanys en Roca Dragón tras pasar largos años como contrabandista. A través de los ojos de Davos asumimos la problemática de un plebeyo en una gran corte, preocupado por aprender a leer y escribir, y de dar a sus hijos todo lo que él no tuvo.

La literatura de mundos imaginarios contemporánea procura romper con los tópicos establecidos a partir del boom de los juegos de rol en los años 80 del siglo XX. La búsqueda de verosimilitud, la pretensión de crear universos coherentes y complejos con sociedades más “realistas”, es un rasgo compartido. Por un lado se intenta crear sociedades más humanas, sin orcos ni elfos. Por otro, hay autores que rompen con el tópico medievalista. *A Tale of Malazan Book of the Fallen*, de Steven Erikson, es un ejemplo de esto último. No es fácil localizar con claridad un periodo histórico al que asimilar su ecléctico universo. Existen razas como la de los T’lan Imash, asimilables a culturas prehistóricas, que recuerdan a los Hombres Mono de los relatos de Conan de Robert E. Howard. Y una especie de elfos de la oscuridad, los Tiste Andii, en los que podemos ver una inversión de los Eldar de Tolkien o quizás una interpretación diferente de los elfos de la *Edda*; pero —como en el caso de Martin— los principales actores de la obra son humanos. El Imperio de Malazan parece influenciado por el Imperio Romano, pero sus unidades militares resultan demasiado modernas para ejércitos de la Antigüedad: incluso cuentan con regimientos de zapadores y —en el primer tomo— Ericson se refiere a los soldados como marines en varias ocasiones.

Esta reacción contemporánea se produce, como decimos, tras el agotamiento de una literatura de mundos imaginarios pseudo-épica, inspirada por el modelo de *El Señor de los Anillos*, pero dirigida por la industria editorial y —en su momento—, concretamente por la industria editorial de los juegos de rol.

Como señalamos anteriormente, la historia de la obra *Crónicas de la Dragonlance* sólo puede entenderse plenamente en el contexto de los juegos de rol. La necesidad de simplificar el mundo imaginario y, sobre todo, de hacerlo reconocible para los jugadores es una de las razones que llevaron a los creadores de estas novelas que ambientaban los mundos de los módulos de rol, a imitar en medida de lo posible el modelo de Tolkien, que era el que el público conocía. Esta afirmación se hace patente a la luz del siguiente párrafo, extraído de una nota de Tracy Hickman contenida en la edición anotada de las *Crónicas de la Dragonlance*:

*El contexto histórico de Krynn se remonta a miles de años atrás. Esto se debe, en parte, a lo que aprendimos tras asistir a un seminario de J.R.R. Tolkien, en la Universidad de Marquette, en 1983. Cuando Aragorn, en **La Comunidad del Anillo**, relata la leyenda de Beren y Luthien a los hobbits en la Cima de los Vientos, confiere a la historia de la Tierra Media un carácter profundo, con raíces, que conduce a contemplarla como algo lejano pero real...*⁴⁸⁸

Los autores de todas estas novelas escritas durante los años 80 y los primeros 90 del siglo XX, eran, por supuesto, conscientes de que la creación de un trasfondo histórico que definiese los conflictos entre razas, la mitología, o el origen de sus civilizaciones, confería realismo a los personajes y a sus actitudes ante la vida. Así mismo, la mayoría consideró que la forma más apropiada de hacerlo era imitando la fórmula de Tolkien, que era, indiscutiblemente, el autor de mayor éxito de la literatura fantástica. Sin embargo, muy pocos —quizás sólo Moorcock y desde una perspectiva crítica— se dieron cuenta de las profundas implicaciones del estudio de la tradición épica en la creación del universo de Tolkien.

⁴⁸⁸ Hickman, Tracy, “Nota” en *Crónicas de la Dragonlance*, cit., p.27.

En cualquier caso, algunos autores asumieron la responsabilidad de recrear un escenario que introducía elementos de carácter épico en sus sociedades imaginarias. Podemos ver un ejemplo en la introducción de una tradición de bardos en el mundo de Krym que incluye en las novelas poemas o canciones de supuesta transmisión oral como el *Cántico del Dragón* que inaugura la primera novela o la *Canción de Goldmoon*, que ella misma interpreta ante la compañía de protagonistas. *Cántico del Dragón* remite al origen de la leyenda de la Dragonlance y crea por tanto, desde el principio de la novela, una historia y una mitología pre-existentes sobre las que se sustenta la fábula de la saga.

Cántico del Dragón
(El Retorno de los Dragones)

*Escuchad la canción de los sabios,
descendiendo del cielo cual lluvia de lágrimas,
purificando los años,
tañendo el Cántico de la Gran Leyenda de la Dragonlance.
Anterior al recuerdo o la palabra, hace muchos, muchos años,
en los primeros albores de la vida,
cuando las tres lunas ascendían sobre el regazo del bosque,
los inmensos y terroríficos dragones
sobrevolaban los cielos de Krynn.*⁴⁸⁹

Este poema fue compuesto en principio, afirma Michael Williams (su autor), para uno de los primeros módulos de rol. “Lo que me gustó de él, —y lo que me gusta de la mayoría de los poemas narrativos— fue la inusitada experiencia de presentar la historia de un mundo como si fuese algo conocido y contado ya”⁴⁹⁰. Esta presentación de la historia de un mundo como si fuese algo conocido y contado ya, pudo parecerle un rasgo inusitado a Williams, no así a Tolkien, o a Eddison, profundos conocedores de la tradición épica que asumían dicho rasgo como una necesidad de su poética y no como una innovación.

⁴⁸⁹ Williams, Michael en Weiss, Margaret y Hickman, Tracy, *El retorno de los dragones...*, cit., p. 13.

⁴⁹⁰ Williams, Michael, “Notas” en *Crónicas de la Dragonlance*, cit., p.13.

En realidad, el modelo de mundo de la *Dragonlance*, así como el de la mayoría de la literatura de mundos imaginarios de aquella época, no tiene apenas más relación con el mundo épico que la que se filtra a través de las páginas de *El Señor de los Anillos*.

Seguramente, el factor esencial a la hora de determinar el modelo socio-cultural de un universo inventado sea la cosmología y mitología que lo gobiernan, más aun en el caso de universos imaginarios de carácter no mimético en los que estos mitos pueden, y suelen ser, no sólo culturalmente esenciales sino también reales.

Tengamos en cuenta que la invención del universo de Tolkien comienza precisamente con el canto de los Ainur, la armonía de Eru que da origen a Arda⁴⁹¹.

*Al principio estaba Eru, el Único, que en élfico se llamaba Ilúvatar, y que vivía en el vacío. Como se relata en **Ainulindalë**, Ilúvatar engendró Pensamientos a los que infundió vida eterna mediante el poder de la Llama Imperecedera. Él mismo les puso por nombre ainur, “los sagrados”. (...)*

Los ainur eran espíritus poderosos y todos fueron dotados de una potente voz que les permitía cantar ante Ilúvatar para complacerlo. Cuando éste hubo oído cantar a cada uno de ellos, los llamó a su presencia y les propuso cantar juntos. Esto es lo que en los relatos se llama la Música de los ainur, en la cual se elaboraban grandes temas mientras los espíritus individuales buscaban la supremacía o la armonía según su naturaleza. (...) Al final, aunque la batalla del sonido fue terrible, la música resulto magnífica y hermosa. A partir de esta armonía y esta lucha, Ilúvatar creó una visión que adoptó forma de globo vacío. Con una palabra y la llama Imperecedera creó entonces Eä, “El mundo que es”; los elfos y los hombres lo llamaron después Arda y a él estaba vinculada el sino de todas las razas excepto el de la tardía raza de los hombres, cuyo fin no conocía nadie más que Ilúvatar.

*(...) Algunos ainur bajaron a ese mundo recién creado, donde a partir de entonces se les conoció como los poderes de Arda. Posteriormente, los hombres los creyeron dioses. Aquellos que eran buenos se guiaban por la voluntad de Ilúvatar, mientras que los demás se esforzaban por alcanzar sus propios fines.*⁴⁹²

⁴⁹¹ Tolkien, J.R.R., “Ainulindalë” en *El Silmarillion*, cit., p.15.

⁴⁹² Day, David, *El bestiario de Tolkien*, Barcelona, Timun Mas, S.A., 1991, pp.22 y 23.

Se trata de una cosmología bastante compleja, una mezcla de monoteísmo y politeísmo. Eru representa una fuerza demiúrgica omnipotente y omnisciente que, al igual que el Dios judeocristiano, genera el mundo a partir de la palabra: “con una palabra y la Llama Imperecedera creó entonces Eä, «El mundo que es»”⁴⁹³. Pero, a partir de este dios creador, de este principio activo del mundo, Tolkien genera una cosmología de carácter politeísta en la que dioses menores —“Pensamientos” engendrados por Ilúvatar—, crean una representación del mundo a través una gran música y posteriormente se integran en dicha representación para darle forma física en la práctica.

Estos dioses, que podríamos comparar de forma general con los del panteón griego, dotan a la obra de Tolkien de un carácter épico semejante al de la *Iliada* o la *Odisea*. Como los dioses homéricos, los valar y los maia intervienen en las acciones de hombres y elfos (en Valinor incluso gobiernan sobre los elfos), ayudan y aconsejan a sus elegidos y en ocasiones intervienen directamente en las guerras luchando entre ellos. Esto es más evidente en el *Silmarillion* (el *Valaquenta* narra la larga historia de los ainur en Arda y describe la configuración del mundo realizada por estos y las guerras que estallaron entre ellos, también habla de su relación con los elfos y hombres y su intervención en la guerra provocada por el robo de los silmarils); pero también es aplicable a *El Señor de los Anillos* (Sauron, el Señor Oscuro, es un maia, al igual que Tom Bombadil, Gandalf, Sáruman y el resto de los Istari).

Los ainur no son sencillamente un nombre genérico en la obra de Tolkien, los principales —los valar— y muchos otros, están perfectamente descritos en el *Silmarillion*: Manwë, Rey del Viento; Varda, Reina de las Estrellas; Ulmo, Señor de las Aguas; etc. No sólo su nombre y sus características están definidos, su historia —la mitología de las primeras edades— está perfectamente construida y forma parte esencial del núcleo de la fábula de la obra.

Como hemos dicho, la cosmología tolkiniana es en cierto modo una confluencia entre el judeocristianismo y las antiguas mitologías politeístas. Aparte de la preeminencia de un alma universal, un dios creador cuyo propio nombre significa “El Único” sobre una raza por él creada, los ainur, a quienes

⁴⁹³ *Ibidem*.

—como escribe David Day en el párrafo arriba recogido— “posteriormente, los hombres (...) creyeron dioses”, esta cosmología está imbuida de otro rasgo profundamente judeocristiano del que carece la mitología politeísta: la clara frontera entre el bien y el mal.

En la *Iliada*, por ejemplo, los dioses están divididos, unos apoyan a los aqueos (Hera) y otros a los troyanos (Apolo, Afrodita) pero eso no quiere decir que unos sean buenos y los otros malvados. En el mundo de Tolkien no hay lugar para la duda, ya desde la Música de los ainur “los espíritus individuales buscaban la supremacía o la armonía según su naturaleza”⁴⁹⁴; es decir, el bien y el mal forma parte desde su origen de la esencia de cada uno de los dioses, antes incluso de bajar al mundo.

No sólo hay “dioses” buenos y malos, sino que, a pesar de ser todos “Pensamientos” engendrados por Ilüvatar, “aquellos que eran buenos se guiaban por la voluntad de Ilüvatar, mientras que los demás se esforzaban por alcanzar sus propios fines”. Tolkien exime a Ilüvatar de toda responsabilidad de creación del mal a pesar de que, innegablemente, Melkor y sus acciones y creaciones estaban presentes en la mente Eru desde el principio. Esta relación entre la cosmología de Tolkien y la judeocristiana se puede observar en otra sencilla comparación: Melkor, el enemigo oscuro, es, al igual que Lucifer, el más hermoso y poderoso de los ángeles (si se nos permite hacer esta comparación entre los ángeles y los ainur). Y del mismo modo que éste, se convertirá en el enemigo de Dios y de los hombres, la personificación del mal.

Otro rasgo llamativo de la mitología de Tolkien es el destino de los moradores de Arda tras la muerte. Tanto las almas de hombres como las de elfos —las dos razas de hijos de Eru— deben esperar su juicio en las estancias de Mandos; pero mientras los elfos conocen su sino (en caso de ser merecedores de este) y van a morar a las Tierras Imperecederas junto a los valar, el lugar al que van las almas de los hombres sólo lo conoce Ilüvatar. Esto se puede interpretar como una explicación a la condición mortal de los hombres: la muerte es el regalo de Ilüvatar a sus segundos hijos, un premio negado a los elfos que Morgoth, a través del miedo y el engaño, convierte en un arma para dominar a los hombres y volverlos contra los valar y los elfos.

⁴⁹⁴ Ibídem, pp.22 y 23.

Respecto a los enanos, como dijimos⁴⁹⁵, son creación de Aule, y no hijos de Ilúvatar, y marchan a las estancias de este al acabar sus días.

Si prestamos una mínima atención a la obra de Robert E. Howard, observaremos rápidamente que presenta una cosmología completamente diferente, mucho menos desarrollada o especificada en los relatos. Conan se mueve en un mundo semi-mimético que pretende representar un supuesto pasado de nuestro propio mundo “sensible”: la Era Hiperbórea. Se trata de un mundo a un tiempo mítico y real que podríamos comparar en determinados aspectos con la Troya homérica o a la India del *Mahabharata* y el *Ramayana*. Pero, aunque los diferentes pueblos o culturas que pueblan ese mundo creen en dioses y los nombran —y la magia y los elementos sobrenaturales están presentes comúnmente— los dioses no intervienen en la acción y los relatos no ofrecen testimonios evidentes de que alguno de ellos exista realmente.

En el universo de Howard en el que se desarrollan las aventuras de Conan, el orden y el caos están superpuestos, comparten un mismo espacio. A diferencia de la mitología tradicional, el cimmerico no precisa, como Heracles u Odiseo, viajar lejos de su hogar para encontrar el caos, ya que este reside en su propio mundo. En la tradición griega, el caos se relaciona con lo desconocido, y se opone a la civilización (a su propio concepto de civilización), todo lo que no forma parte de su cultura es bárbaro y caótico. En el mundo de Conan lo desconocido está dentro, la civilización no expulsa al caos y tampoco se relaciona necesariamente con el orden. Las ruinas de las antiguas ciudades engendran misterios y horrores incluso mayores que las selvas y los desiertos. Conan mata monstruos, como Perseo, pero no para expulsar el caos; sus motivos son personales y egoístas.

La diferencia principal entre los héroes míticos y Conan es que estos responden a un sentimiento colectivo mientras que él es un individualista. Howard no desarrolla una compleja cosmología porque, poéticamente, no precisa de ella. El universo de Howard no tiene nada que ver con la creación de un entorno para la épica, y ni tan siquiera, realmente, para el mito; es, sencillamente, un escenario para relatos de aventuras.

⁴⁹⁵ “Tolkien y la tradición épica germánica”, cap. 2.2.2. del presente trabajo.

La mitología del mundo de Uróboros es por el contrario compleja, pero no especialmente original y, en la mayoría de sus aspectos esenciales, también indefinida. Eddison no inventa un sistema teológico propio (como hicieron Tolkien y la mayoría de los posteriores creadores de mundos imaginarios), y asume elementos pertenecientes a las tradiciones religiosas preexistentes en el “mundo real”. Debemos tener en cuenta que Mercurio es un mundo imaginario que en la ficción convive con nuestro propio mundo real (aunque la Tierra de Eddison, el mundo de los hombres al que pertenece Lessingham, no sea exactamente un mundo mimético del nuestro), Mercurio es un mundo que forma parte de un universo más amplio y que no está completamente desligado del nuestro.

La mayoría de los mercurianos adoran a los dioses del panteón olímpico, existen sífides, grifos y otras criaturas mitológicas, y los destinos de mortales e inmortales están gobernados a veces por las Parcas y otras por las estrellas. Sin embargo —como observa Paul E. Thomas—, tanto se invoca a las Parcas como a Satán, se habla del cielo y del infierno en términos más propios del cristianismo que de la mitología griega, y al señor Spitfire se le aparece el dios nórdico Odín⁴⁹⁶.

Los protagonistas (y el narrador) afirman que los de Duendelandia adoran a falsos dioses, dato que indica que en Mercurio existen diferentes creencias religiosas. Pero estos “falsos dioses” que podemos identificar con alguna especie de paganismo pre-helénico, no son descritos con suficiente profusión de detalles.

Por otra parte, sabemos que se produce la reencarnación pero, en mi opinión, es aventurado afirmar que se trate de una forma de religión, ya que esta se da de forma exclusiva entre la dinastía de reyes de Brujolandia. Podría establecerse algún tipo de relación con la religión del antiguo Egipto y la inmortalidad de los faraones, aunque no existen más testimonios en la obra que apunten en esa dirección.

A pesar de que existe una religión “verdadera”, el hecho de que haya culturas, como la de los duendes, que profesen otras creencias, dota de

⁴⁹⁶ Thomas, Paul Edmund, “Introducción” en *La serpiente de Uróboros*, cit., p.29.

verosimilitud al mundo de Eddison. Esta característica marca una diferencia sustancial respecto al de Tolkien, en el que a pesar de la enorme complejidad de la que hemos hablado, no se desarrolla la posibilidad de que existan otras creencias. Los orcos y los aliados de la Oscuridad adoran a Morgoth, pero temen a los valar y creen en su existencia y, al fin y al cabo, el propio Melkor es uno de ellos.

En el universo de Tolkien los dioses son innegablemente reales, es decir, existen; y no sólo existen, sino que participan activamente en la acción. En el mundo del *Silmarillion*, como en el de Homero no hay más religiones porque los dioses están entre los hombres, son innegables. Sin embargo, en el mundo de *El Señor de los Anillos*, la presencia de los dioses no es tan evidente y, salvo Sauron, los demás no son reconocidos como tales. Los valar ya no intervienen personalmente en las cuestiones de los hombres y hasta los elfos están a punto de abandonar la Tierra Media, los maia presentes se confunden con apariencias e identidades diferentes (Mithradir, por ejemplo, aparece bajo la apariencia de un anciano: el mago Gandalf, y pocos son los que conocen su verdadera naturaleza). Esto justificaría la debilitación de la fe en la antigua religión de los elfos y el surgimiento de nuevas creencias religiosas pero, de haberlas, estas no están consideradas en modo alguno en la obra.

Tan sólo en el *Akallabêth*⁴⁹⁷ (La caída de Númenor) se describe con algo de detalle una religión diferente, la de los numenoreanos negros (que vivieron a finales de la segunda edad del sol), cuyos cultos se dedicaban a la muerte y a la vida después de la muerte. Se trata de un pueblo pervertido por Sauron que veneró la Oscuridad indomable como la única frontera que no puede controlar. La momificación era norma para los numenoreanos negros que, además, adoran a sus propios héroes locales y a dioses relacionados con la guerra.

En este aspecto, debemos destacar de nuevo a G.R.R. Martin, en cuyo mundo conviven diferentes religiones cuya verdad o falsedad depende del personaje que las juzgue. El “realismo” característico de su obra se hace patente también en este aspecto. Cada cultura adora a sus dioses y practica sus propios ritos sin que el narrador caracterice estos de verdaderos o falsos.

⁴⁹⁷ Tolkien, J.R.R., “Akallabêth” en *Silmarillion*, cit., pp. 257-281.

Cierto es que de la narración pueden desprenderse ciertas conjeturas pero, en cualquier caso —y a falta de la conclusión de la obra—, estas no pueden ser consideradas definitivas o incuestionables.

La fe de los Siete, traída desde la antigua Valyria por los ándalos, es la religión mayoritaria en los Siete Reinos de Poniente. Es la religión aparentemente más artificial, quizás por el hecho de ser más moderna, y sus creyentes se muestran más pragmáticos y carentes de fe que los representantes de otras creencias. En cualquier caso, ningún hecho extraordinario realizado por parte de los dioses del panteón politeísta de los Siete se narra en la *Canción de hielo y fuego*.

Tampoco el Dios Ahogado de las Islas del Hierro da muestra de grandes milagros. Sus sacerdotes se dedican a predicar desgracias y hacer tragar agua salada a sus creyentes. Tan sólo Euron Greyjoy “Ojo de Cuervo” parece estar relacionado con la magia, pero los objetos o conocimientos mágicos que posee fueron adquiridos en sus viajes a oriente, y parece evidente que poca o ninguna relación tienen con el Dios Ahogado, cuya fe, por otra parte, es dudoso que aún profese Euron.

Los hombres del norte, y parte de los salvajes de más allá del Muro, adoran a los Antiguos Dioses. Estas creencias están unidas a la naturaleza y arraigadas a la tierra y a los misteriosos arcianos (árboles de hojas y sabia roja en cuyos troncos se tallaron en el pasado rostros). Sin duda algún poder emana de estos viejos dioses que alumbran en su seno videntes y cambiapielos. También los “niños del bosque”^{EE} adoran a los Antiguos Dioses.

La creencia monoteísta de R’hllor, el Señor de la Luz, proveniente de oriente, es minoritaria en el contexto de la narración. Sin embargo, es sin duda la que más testimonios extraordinarios, mágicos —o divinos— presenta en la obra. Melisandre, sacerdotisa roja de la orden, puede leer el destino en las llamas o engendrar una sombra asesina en su vientre. Thoros de Myr, otro sacerdote de la orden, es capaz incluso de resucitar a los muertos con un ritual de carácter nigromántico llamado “el beso de la vida”, como atestiguan los casos de Beric Dondarrion⁴⁹⁸ y Catelyn Stark⁴⁹⁹.

⁴⁹⁸ Martin, G.R.R., *Tormenta de espadas*, cap. 34 y 41 (Aria).

⁴⁹⁹ Martin, G.R.R., *Festín de cuervos*, cap. 42 (Brienne).

Junto a estas cuatro creencias religiosas conviven otras muchas que son descritas —con mayor o menor detalle— a lo largo de la obra. Todas ellas caracterizan a las culturas del mundo de Martin y las dotan de una enorme complejidad.

Observemos ahora las características de otro de los universos imaginarios al que venimos refiriéndonos en el presente trabajo: el universo de la *Dragonlance*. La cosmología de Krynn se desarrolló con gran detalle antes de que la novela se escribiese. Así lo afirma Tracy Hickman (y es de suponer la necesidad de dicho desarrollo ya que debía sentar las bases para la creación de un entorno que posibilitase las aventuras del juego de rol). Hickman afirma que “las constelaciones se habían situado incluso en un mapa astrológico polar, con cada una de las deidades representada en él”⁵⁰⁰. Después añade, para dar explicación a un suceso que se narra en el libro: “La desaparición de estas dos constelaciones es una señal de que los dioses han abandonado el cielo para trasladar su conflicto al mundo de los mortales”⁵⁰¹. Se refiere a la desaparición de las constelaciones de la Reina de la Oscuridad y el Guerrero Valiente que relaciona la cosmología inventada con el argumento de la obra.

La naturaleza de esta cosmología se basa —en palabras del propio autor— en un modelo triangular establecido casi al principio de la creación de la serie. Los vértices de este modelo triangular son las influencias conflictivas que giran alrededor de un centro que representa el equilibrio.

Este modelo se refleja a lo largo de la historia en muchos niveles: tres divisiones de los dioses —del bien, del mal, y la neutralidad— con Krynn en el medio, moviéndose entre los tres; los Caballeros de Solamnia, los Señores de los Dragones, y la población de Krynn, con nuestros personajes, moviéndose entre ellos. (...)

*El equilibrio es un principio fundamental en **Dragonlance**: en este mundo no se obtiene nada sin pagar algo por ello. La magia puede otorgar un poder extraordinario, pero conlleva un precio especialmente alto aquí en Krynn.*

⁵⁰⁰ Hickman Tracy, “Notas” en *Crónicas de la Dragonlance*, cit., p.83.

⁵⁰¹ *Ibídem.*

Podemos ver un ejemplo de este equilibrio en la escena la “Prueba de la Torre de la Alta Hechicería”, mediante la cual consigue Raistlin sus enormes poderes como hechicero sacrificando a cambio su ya de por sí débil salud y su vigor corporal.

Al margen de esta configuración cosmológica, podemos observar que —de igual forma que en el *Silmarillion* o la *Iliada*—, los dioses de la *Dragonlance* descienden entre los mortales, toman forma visible y actúan entre ellos conspirando e incluso guerreando abiertamente.

Esta caracterización de un panteón como “verdadero” o “real” en la ficción lleva —como dijimos— a la indefinición del resto de las creencias, ya que al haber unos dioses verdaderos campeando entre los mortales, toda religión que adore a otros dioses (evidentemente falsos) tiene un valor meramente anecdótico que, si bien sirve para caracterizar diferentes culturas, no tiene la misma importancia a la hora de definir el mundo en el que se desarrolla la acción.

La cosmología y la mitología que definen el mundo secundario afectan a otro elemento esencial en la literatura de mundos imaginarios, se trata de la magia. La mayoría de los universos imaginarios de la literatura moderna, sean estos de carácter épico o no, contemplan entre sus reglas “naturales” la existencia de alguna clase de magia u hechicería. Este elemento no siempre es de la misma naturaleza, si partimos de la observación de lo mágico en la obra de los dos grandes autores que inauguran el género de la épica moderna —Eddison y Tolkien— obtendremos dos formas diferentes de entender dicho elemento.

Aunque en *La serpiente de Uróboros* se nombra al señor Juss como reputado hechicero^{FF} —y hay testimonios de sus conocimientos de hechicería como la fabricación de los amuletos protectores que entrega a sus hermanos y a su primo, y que porta él mismo en el viaje de vuelta de las islas del Foliot Rojo^{GG}—, el ejemplo que verdaderamente ilustra el funcionamiento de la magia en el mundo creado por Eddison nos lo da el rey Gorice XII.

La estirpe de los Gorice, reyes de los brujos durante doce generaciones, está de hecho profundamente unida a la magia del mundo de Uróboros (cuyo símbolo porta el rey como sello en su anillo). Son —como hemos dicho en

numerosas ocasiones— una dinastía de oscuros reyes reencarnados que desde antaño realizan sus brujerías en la cámara secreta de la torre del homenaje en Carcé, como ejemplifica el siguiente fragmento del texto con relación al séptimo Gorice:

*Gorice VII había practicado en ella artes prohibidas, y las gentes decían que en aquella cámara había resucitado a los espíritus que lo perdieron.*⁵⁰²

En el universo de Uróboros la magia es una ciencia, algo que requiere estudio y conocimiento. Los poderosos sortilegios realizados por el rey de los brujos están escritos en un libro de conjuros y deben recitarse ritualmente, de una determinada forma, y acompañarse de acciones e ingredientes determinados. Los errores en la realización del complejo ritual conllevan terribles consecuencias (como la destrucción del propio rey⁵⁰³) pero, sin embargo —como demuestra la decisiva ayuda prestada por el goblin Gro para la consecución del primer terrible conjuro del rey Gorice XII en la torre de Carcé⁵⁰⁴—, no es necesario tener poderes mágicos para realizar los conjuros, sino sólo valor e inteligencia.

De hecho —y como también estudiamos en su momento⁵⁰⁵— existe una profunda relación entre el mundo de Eddison y los rituales alquímicos que se filtra también en el concepto de “magia” de su universo imaginario. Por ello, de igual modo que la alquimia, la magia de Uróboros es una ciencia que requiere un complejo camino de aprendizaje, transformación y purificación. Las cualidades que el rey Gorice busca en su compañero para la realización del terrible primer hechizo, que convoca al oscuro espíritu que se lleva a Goldry Bluszko, son las mismas que un iniciado buscaría en su alumno para la realización de la “búsqueda” alquímica, y así lo expresa el propio rey:

⁵⁰² Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 115.

⁵⁰³ *Ibíd.*, pp. 569-570.

⁵⁰⁴ *Ibíd.*, pp. 125-131.

⁵⁰⁵ “Uróboros, el universo circular”, cap. 3.2.2. del presente trabajo.

*Sí, eres sabio y discreto, y tienes algún valor. Pero, si has de servirme esta noche, conviene que te pruebe primero con espantos hasta que te hagas a ellos, como oro contrastado que fluye en el crisol; o para que te devoren si no eres más que metal bajo.*⁵⁰⁶

Las pruebas a las que el rey somete a su pupilo Gro representan el trabajoso camino que todo aspirante a alquimista debe afrontar. La comparación del carácter y espíritu del aspirante con la calidad de los metales así lo demuestra, el oro representa simbólicamente el más alto grado de pureza para los alquimistas. En la gran búsqueda el bajo metal corruptible debe transformarse y dar paso al oro contrastado.

Este sistema contrasta con el concepto de magia que rige el mundo de Tolkien. En Arda —y a priori—, la magia es una cualidad natural, inherente a las criaturas. Los valar, maia y otras divinidades realizan hechos mágicos y sobrenaturales de la misma forma que los dioses del Olimpo o los de Uróboros. Pero no sólo su magia es un atributo natural o sagrado, también lo es la de los elfos. Es cierto que estas criaturas son inmortales y que podrían considerarse en cierto modo dioses o semidioses. Son una raza nacida edades antes del advenimiento de los hombres y creada —como los enanos⁵⁰⁷— a partir de la inspiración de los textos éddicos, una raza inspirada en criaturas semi-divinas comparables, en este aspecto, a las ninfas o centauros de la mitología griega.

Pero —a diferencia de los faunos, ninfas, y centauros de la tradición homérica, o de los elfos de la Edda— los elfos de Tolkien actúan como protagonistas y como héroes en sus narraciones de la misma forma que los hombres o los hobbits, y no es menos cierto que Aquiles, Heracles u Odiseo también son semidioses y no poseen magia alguna más que la que les otorgan los propios dioses u objetos mágicos.

En el mundo de Tolkien la magia no es una ciencia, es un don, y no puede aprenderse de libros ni maestros. Hay seres y objetos que tienen magia, y otros que no. Por lo común, cuanto más antiguo y poderoso es un espíritu más magia tiene.

⁵⁰⁶ Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 119.

⁵⁰⁷ “Tolkien y la tradición épica germánica”, cap.2.2.2. del presente trabajo.

Ejemplos de esta magia élfica innata en el *Silmarillion* son la creación de los silmarils por mano de Fëanor⁵⁰⁸, o el hechizo por medio de la cual Luthien duerme a Morgoth:

Entonces de súbito ella escapó a los ojos de Morgoth, y empezó a cantar desde las sombras una canción de tan sobrecogedora belleza y de un poder tan encefador que él no pudo dejar de escucharla y se quedó ciego, y volvía los ojos a un lado y a otro buscando a Luthien.

*Toda la corte yacía adormilada (...) y el peso de la corona y de las joyas le dobló la cabeza, como si sobre ella llevara el mundo cargado con un peso de inquietud, de dolor y de deseo que ni siquiera la voluntad de Morgoth podía soportar. Entonces Luthien, sosteniéndose el vestido alado, saltó al aire y su voz descendió como la lluvia sobre los lagos, profunda y oscura. Echó la capa ante los ojos de Morgoth y lo sumió en un sueño tenebroso como el vacío exterior (...). De pronto Morgoth cayó, como un monte que se derrumba sobre los suelos del infierno.*⁵⁰⁹

También *El Señor de los Anillos* describe hechos mágicos realizados por los elfos, como las visiones que la fuente de Galadriel ofrece a la Compañía del Anillo en Lothlorien⁵¹⁰. O el levantamiento de una caballería de olas por parte de Glorfinder para detener a los Espectros del Anillo en las cercanías de Rivendel:

*En ese momento se oyó un rugido y un estruendo: un ruido de aguas turbulentas que venía arrastrando piedras. Frodo vio confusamente que el río se elevaba y que una caballería de olas empenachadas se acercaba aguas abajo. Unas llamas blancas parecían moverse en las cimas de las crestas, y hasta creyó ver en el agua unos jinetes blancos que cabalgaban caballos blancos con crines de espuma. Los tres Jinetes que estaban todavía en medio del Vado desaparecieron de pronto entre las aguas espumosas. Los que venían detrás, retrocedieron espantados.*⁵¹¹

⁵⁰⁸ Tolkien, J.R.R., "Quenta Silmarillion" en *Silmarillion*, cit., cap. 7, "De los silmarils y la inquietud de los noldor".

⁵⁰⁹ Ibídem, cap. 19, "De Beren y Luthien", pp. 180-181.

⁵¹⁰ Tolkien, J.R.R., *La Compañía del Anillo*, cit., Libro II, cap. 7 "El espejo de Galadriel".

⁵¹¹ Ibídem, Libro II, cap. 12, "Huyendo hacia el Vado", p. 299.

Respecto a los hombres, en el mundo de Tolkien —y como ya advertimos anteriormente— a priori, no poseen dones mágicos. Los llamados “magos”, de aspecto humano (Gandalf o Sáruman), son en realidad miembros de la Orden de los Istari, y son —como ya hemos señalado anteriormente— maias, es decir, dioses. En cualquier caso, conviene puntualizar que ellos tampoco aprenden la magia como una ciencia o arte, sino que la poseen de forma natural.

Cabe señalar por el contrario los poderes oscuros de los Nazgul o Espectros del Anillo, pero tampoco en este caso estamos ante hombres con poderes mágicos. En otro tiempo fueron reyes entre los hombres, pero ya no lo son, son seres corrompidos por los nueve anillos de poder que Sauron les entregó, y tanto su maldición, como su poder viene de dichos anillos.

Tan sólo Beorn, el poderoso licántropo del *El Hobbit* puede ser una excepción, pero sus orígenes son algo confusos y podría ser de alguna forma descendiente de alguna divinidad. Debemos tener en cuenta que el libro de *El Hobbit* fue escrito en principio como una obra independiente de los relatos del *Silmarillion* y no está completamente integrado en la cosmología de Arda.

Por otra parte —y volviendo a Eddison—, la magia de Uróboros es, además de una ciencia, una clase de hechicería dependiente de espíritus “sobrenaturales” (divinos o diabólicos) que podríamos definir como una especie de “canalización” del poder de seres “extradimensionales” por medio de conjuros ritualizados. Los hechizos tienen carácter de invocación, el hechicero reclama la presencia de espíritus sobrenaturales con fórmulas mágicas establecidas (como las del libro de los reyes Gorice) pero son los espíritus invocados los que realmente realizan las acciones mágicas. Los conjuros convocan y traen a los espíritus al mundo de Uróboros, los “atan”, los someten —según las condiciones que el propio conjuro establece— a la voluntad del hechicero, pero cualquier falta cometida en el ritual, la más mínima distracción, puede liberar fuerzas cuyas consecuencias son impredecibles.

Un sistema de hechicería invocatoria similar define la magia del universo de *Las Crónicas de Elric* de Michael Moorcock. En este mundo polarizado entre las fuerzas de los señores del Orden y del Caos los hechiceros invocan a unos u otros para obtener las ventajas que otorga su poder. La influencia de *La*

serpiente de Uróboros en este aspecto es patente. Como los reyes Gorice, los poderosos emperadores de Meliboné son los más destacados hechiceros de su mundo y, de igual forma que estos, basan su poder en la invocación de los terribles Señores del Caos. Estos señores son —igual que los poderosos espíritus que destruyeron a Gorice VII— peligrosos e impredecibles, y extremadamente difíciles de controlar. Otra similitud se encuentra en la forma de realizar los conjuros, que también en este mundo requieren estudio y aprendizaje de formulas mágicas escritas en libros de conjuros que se deben recitar^{HH}, y rituales que se deben realizar en determinadas condiciones:

*Elric tomó un pincel y empezó a pintar las paredes y el suelo con una serie de complicados símbolos (...). Cuando terminó, Elric se tendió en el centro mismo de aquella inscripción mágica, boca abajo con los brazos y piernas separados, una mano posada sobre el libro y la otra (con el Actorios en ella) extendida con la palma hacia el suelo (...). Y entonces se inició la invocación.*⁵¹²

En el universo de Moorcock la invocación de estos espíritus es un elemento central, y configura —además de su sistema de magia— su mitología y su cosmología. La relación entre Elric y los Señores del Caos (especialmente Arioeh y la espada negra Portadora de Tormentas “Stormbringer”) es uno de los temas centrales de la obra.

Otro rasgo destacable de los sistemas mágicos de la narrativa de mundos imaginarios es la existencia de profecías. La adivinación o los augurios, incluso las grandes profecías, son uno de los elementos de la tradición épica más presente en el género moderno, asumido tanto por las ficciones directamente imbuidas por el resto de los rasgos tradicionales, como por aquellas que apenas comparten otro rasgo con la poética de Homero o las epopeyas medievales.

Este rasgo elemento está presente en *La serpiente de Uróboros*, en la cual podemos encontrar varios ejemplos. Como el del duende Mivarsh, condenado por el destino a morir devorado por un cocodrilo (profecía a la que

⁵¹² Moorcock, M., *Elric de Meliboné*, cit., Libro II, cap. 4, “Invocar al Señor del Caos”, p. 47.

el propio personaje hace referencia en numerosas ocasiones y que se cumple en el lago Ravary cuando este es derribado en vuelo por el hipogrifo)⁵¹³. O los augurios en relación con el rey Gorice XII, que vaticinaban que sería un gran artífice de la necromancia “mayor que ningún otro que se haya visto en este mundo”⁵¹⁴.

Pero quizás también en este aspecto es Tolkien quien marca el rumbo, e impone el modelo para los continuadores del género situando la profecía como uno de los elementos centrales del argumento de sus epopeyas. Un ejemplo es la maldición que Mandos impone a Fëanor y su descendencia⁵¹⁵, motor de la acción dramática en el *Silmarillion*, pero la profecía que ejercerá de modelo para el género será la profecía de “El retorno del rey”, explícita en un poema de *El Señor de los Anillos*:

..De las cenizas subirá un fuego,
y una luz asomará en las sombras;
el destronado será de nuevo rey
forjarán otra vez la espada rota.⁵¹⁶

Los ejemplos de profecías semejantes a las citadas son abundantes, prácticamente todas las narraciones de mundos imaginarios presentan alguna. Por ejemplo, el sino del susodicho Elric está sujeto a una profecía que lo designa como el último emperador de Meliboné y el causante de la ruina del imperio. También el argumento de la trilogía *La espada de Joram* de Margaret Weis se origina a partir en la profecía que dice que nacerá de la casa real alguien que está muerto (quiere decir sin magia) y que no obstante vivirá, que morirá de nuevo y volverá a vivir. Y cuando regrese, en su mano llevará la destrucción del mundo. Profecía inacabada que el Patriarca interpretará como

⁵¹³ Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p.313.

⁵¹⁴ Ibídem, p.137.

⁵¹⁵ Tolkien, J.R.R., “Quenta Silmarillion” en *Silmarillion*, cit., cap. 9 “De la huída de los noldor”, pp. 88 y 89.

⁵¹⁶ Tolkien, J.R.R., *El Señor de los Anillos*, cit., Libro II, cap. 2 “El concilio de Elrond”, p. 343.

la ruina del mundo que traerá consigo Joram, el hijo de los emperadores de Merilon y heredero al trono, que nace sin magia.⁵¹⁷

La *Canción de hielo y fuego* abunda en profecías de diversa índole. La obra de Martin es especialmente interesante en este aspecto porque —más allá de funcionar como un rasgo tópico del género de ficciones de mundos imaginarios— las profecías y augurios son un elemento constitutivo esencial de la estructura argumental. Su función dentro del texto la diferencia de otras obras ya que no construyen un esqueleto lineal para la trama, sino un auténtico laberinto de posibilidades. Algunas de sus posibles interpretaciones son contradictorias entre sí y forman una compleja trama que incluye al lector en el juego especulativo y actúa a favor del misterio que envuelve la conclusión de la historia.

Daenerys es el personaje más asediado de profecías y adivinaciones. La primera profecía se produce cuando queda encinta del Khal Drogo y el Dosh Khaleen (consejo de ancianas) escudriña el humo y vaticina que “el príncipe cabalgará y será semental que monte al mundo”⁵¹⁸. Jorah Mormont considera que el semental es el Khal de khals que anuncian las antiguas profecías. Lo más interesante de esta primera profecía es que, al contrario de otras de las que después hablaremos, no se cumple —al menos no según la interpretación de los personajes implicados— ya que el niño nace muerto.

Otro augurio, de carácter oracular (ya que es un consejo adivinatorio y no una profecía propiamente dicha), aconseja a Daenerys viajar al este para encontrar la verdad:

—Debéis salir de esta ciudad cuanto antes, Daenerys Targaryen, o no os dejarán salir jamás.

—¿Y a dónde queréis que vaya? —preguntó Dany.

—Para ir al norte tenéis que viajar hacia el sur. Para llegar al oeste debéis ir hacia el este. Para adelantaros tendréis que retroceder, y para tocar la luz debéis pasar bajo la sombra.

Asshai —pensó Dany—. Quiere que viaje a Asshai. —¿Qué encontraré en Asshai que no pueda encontrar en Qarth?

⁵¹⁷ Weis, Margaret y Hickman, Tracy, *La espada de Joram*, Vol. 1: *La Forja*, Barcelona, Timun Mas, 1988.

⁵¹⁸ Martin, G.R.R., *Juego de tronos*, cit., cap. 46, “Daenerys”, p. 476.

—La verdad —respondió la mujer de la máscara.⁵¹⁹

Existe cierta semejanza entre el consejo premonitorio de Quaithe y los versos de la anteriormente citada profecía acerca del retorno del rey de *El Señor de los Anillos* que podría interpretarse como un homenaje a la obra de Tolkien. En ambos casos, el juego semántico de opuestos con carácter críptico da forma al presagio. El enunciado de Quaithe: “para ir al norte tenéis que viajar hacia el sur, para llegar al oeste debéis ir hacia el este” recuerda significativamente al preludio del anuncio de la coronación del rey de los dunedain y la forja de la espada:

*No es oro todo lo que reluce,
ni toda la gente errante anda perdida;
a las raíces más profundas no llega la escarcha,
y el viejo vigoroso no se marchita.*⁵²⁰

Como anuncia el enigmático mago Pyat Pree⁵²¹ algunas de las visiones de Daenerys en la Casa de los Eternos⁵²² tienen también un carácter evidentemente profético (otras, como aquellas en las que se representa a su padre o su hermano, son escenas de sucesos ya pasados, aunque desconocidas para ella y por tanto también reveladoras, tanto para el personaje como para el lector). Ejemplo de estas visiones proféticas es la representación del festín de cadáveres sacrificados en medio de una celebración, en el que Daenerys ve a un hombre muerto con la cabeza de un lobo sentado en un trono, claro presagio de la Boda Roja:

*Dany se tropezó con un festín de cadáveres. Los comensales,
asesinados de las maneras más despiadadas, yacían tirados sobre*

⁵¹⁹ Martin, G.R.R., *Choque de reyes*, cit., cap. 40, “Daenerys”, p. 760.

⁵²⁰ Tolkien, J.R.R., *El Señor de los Anillos*, cit., Libro II, cap. 2, “El concilio de Elrond”, p. 343.

⁵²¹ Pyat Pree: “Puede que se abran puertas ante vos. Con visiones maravillosas y visiones de un horror indescriptible, de maravillas y de terrores. Con imágenes y sonidos de días pasados, de días venideros y de días que nunca existieron”; en Martin, R.R., *Choque de reyes*, cit., cap. 48, “Daenerys”, p. 911.

⁵²² Martin, G.R.R., *Choque de reyes*, cit., cap. 48, “Daenerys”, p. 911.

*las sillas volcadas y las mesas destrozadas, en medio de charcos de sangre coagulada. A algunos les faltaban miembros; a otros, la cabeza. Las manos cortadas agarraban copas ensangrentadas, cucharas de madera, trozos de ave asada o pedazos de pan. En un trono elevado había un hombre muerto con cabeza de lobo. Llevaba una corona de hierro y tenía en la mano una pierna de cordero, como si fuera el cetro de un rey. Sus ojos siguieron a Dany con una súplica muda.*⁵²³

Otro ejemplo es la visión de miles de esclavos que alzan las manos manchadas de sangre gritando ¡madre! mientras ella cabalgaba como el viento entre ellos a lomos de su Plata. Se trata, efectivamente, de una anticipación de la revuelta de esclavos que Daenerys desata en la Bahía de los esclavos. O el "esplendor de magos" que afirman falsamente ser los Eternos de Qarth y ofrecen enseñar a Daenerys el secreto de los dragones, presagio de lo que sucederá a continuación en la propia Casa de los Eternos.

Otras visiones de ese mismo capítulo⁵²⁴ son simbólicas y están envueltas aún en el misterio (también lo era la de la Boda Roja hasta que se produjo el desenlace de la misma), como la que dice que Daenerys ve una flor azul que crece en la grieta de un muro de hielo, e impregnaba el aire de un olor dulce...", que puede ser interpretada como una señal de que Jon es en realidad el hijo de Lyanna Stark y Rhaegar Targaryen^{II}. O la de una mujer hermosa, desnuda, siendo violada por cuatro de los enanos que sirven a la casa, sobre la que se ha especulado mucho sin ofrecer —en nuestra opinión— conclusiones satisfactorias.

También ha sido objeto de muchas especulaciones las visiones del dragón de tela, el rey sin sombra con la espada ardiente y, sobre todo, las palabras de Rhaegar en la visión en la que aparece junto a su esposa y su recién nacido hijo, que hacen referencia a las tres cabezas del dragón. Esa misma visión tiene una relevancia especial ya que las palabras del Príncipe Dragón enuncian el título de la saga, presumiblemente, están relacionadas con el tema central de la misma:

⁵²³ Ibídem, p.913.

⁵²⁴ Ibídem.

—¿Compondrás una canción para él? — preguntó la mujer (Elia).

—Ya tiene una canción —replicó el hombre—. Es el príncipe que nos fue prometido, suya es la canción de hielo y fuego. —Al decir aquello alzó la vista, sus ojos se encontraron con los de Dany, y fue como si la viera al otro lado de la puerta—. Tiene que haber uno más —dijo, aunque no sabía si hablaba con ella o con la mujer de la cama—. El dragón tiene tres cabezas.⁵²⁵

Pero no sólo Daenerys es objeto de adivinaciones y profecías, otros personajes como Bran Stark y su compañero Jojen Reed también poseen dones adivinatorios. Antes de recibir la noticia del fallecimiento de Eddard Stark, Bran y su hermano Rickon sueñan que su padre está en las criptas de Invernalía (lugar de enterramiento de los antiguos reyes del Norte y de los señores de Invernalía)⁵²⁶. Jojen Reed profetiza la partida de Bran hacia el Norte⁵²⁷ y conoce los “sueños verdes”^{JJ} de este. Además, presagia en un sueño la caída de Invernalía a manos de los hombres de las Islas del Hierro, su sueño es simbólico y el asalto se le representa como una inundación de agua de mar⁵²⁸. En la caverna de los hijos del bosque, lord Brynden, el Cuervo de Tres Ojos, muestra a Bran el poder de la magia visionaria de los llamados “verdevidentes”. Aunque las visiones que Bran tiene a través del arciano^{KK} de Invernalía no pueden considerarse proféticas ya que parecen pertenecer al pasado y no al futuro.

Otra importante profecía de *Canción de hielo y fuego*, supuestamente escrita hace más de cinco mil años en los antiguos libros de Asshai hace referencia a Azor Ahai, un héroe legendario que vivió unos ocho mil años antes del desembarco de Aegon el Conquistador en Poniente. La leyenda cuenta que, para poner fin a la Larga Noche, Azor Ahai protagonizó la Batalla por el Amanecer, en la que derrotó a los Otros blandiendo la igualmente legendaria espada de fuego Dueña de Luz (forjada por él mismo durante cien días y templada en el corazón de su amada Nissa Nissa tras pronunciar las siguientes

⁵²⁵ Ibídem, p. 915.

⁵²⁶ Martin, G.R.R., *Juego de tronos*, cit., cap. 66 “Bran”, pp. 699-703.

⁵²⁷ Ibídem, cap. 28, “Bran”, p. 682.

⁵²⁸ Ibídem, cap. 35, “Bran”.

palabras: "Nissa Nissa, desnuda tu pecho y recuerda que te amo por encima de todo lo que hay en este mundo"⁵²⁹.

La profecía proclamada en los antiguos libros de Asshai es pronunciada en el texto por Melisandre, la Sacerdotisa Roja del Dios de la Luz de la siguiente forma:

*Está escrito en los antiguos libros de Asshai que llegará un día tras un largo verano, un día en que las estrellas sangrarán y el aliento gélido de la oscuridad descenderá sobre el mundo. En esa hora espantosa, un guerrero sacará del fuego una espada llameante. Y esa espada será Portadora de Luz, la Espada Roja de los Héroes, y el que la esgrima será Azor Ahai renacido, y la oscuridad huirá a su paso.*⁵³⁰

Como casi todo en la obra de Martin, la profecía no tiene una interpretación clara o unívoca (como la del retorno del rey de *El Señor de los anillos*, que apunta inequívocamente a Aragorn; o la de *La espada de Joram*, que se refiere sin duda a este), sino que los diferentes personajes que conocen la profecía interpretan de diferente modo la identidad del héroe renacido. Mientras Melisandre asegura que Azor Ahai es Stannis Baratheon, Benerro cree que es Daenerys Targaryen y otros sacerdotes no están seguros de ninguna de las dos opciones. Cuando Samwell Tarly le cuenta al maestre Aemon los rumores sobre Daenerys Targaryen y sus dragones, Aemon piensa que Daenerys puede ser la heroína profetizada.

Incluso algunos personajes pueden cambiar de opinión: los sacerdotes rojos ven el futuro y el pasado mirando las llamas, en *Danza de dragones* Melisandre vuelve a interrogar los fuegos al respecto de la profecía de Azor Ahai y ve a Nieve⁵³¹.

Sean del tipo que sean, las profecías y adivinaciones caracterizan estos mundos imaginarios de fantasía como universos en los que el destino está marcado por dioses o fuerzas ordenadoras. Hacen, además, posible la magia

⁵²⁹ Martin, G.R.R., *Choque de reyes*, cit., cap. 10, "Davos", pp. 206-207.

⁵³⁰ Ibídem , p. 196.

⁵³¹ Martin, G.R.R., *Danza de dragones*, cit., cap. 31, "MelisAndré", p. 369.

adivinatoria o visionaria y convierten a los héroes en herramientas ejecutoras del destino.

A su vez, las fuerzas rectoras de ese orden mágico, o los dioses (en el caso de que estos estén definidos, que es el mayoritario), condicionan o caracterizan el tipo de magia de un universo secundario y las reglas que rigen su funcionamiento.

Así los valar, creadores materiales perfectamente descritos y definidos del mundo de Tolkien, definen la magia innata —podríamos decir natural— que rige su universo. Esto es perfectamente lógico teniendo en cuenta que ellos mismos son encarnaciones de fuerzas, poderes o virtudes que los caracterizan y distinguen, y que el mismo mundo es la materialización de una representación o visión generada a partir de la música creada por los Ainur^{LL}. Toda criatura de Arda está en la gran música y forma parte de esta, la magia que cada una posee no puede ser fruto de un conocimiento adquirido (como ocurre en el universo de *La serpiente de Uróboros* de Eddison) sino una cualidad innata presente en la mente de Ilúvatar mucho antes de que la propia criatura exista. Las profecías también están presentes en la gran canción de los ainur y algunas —como la maldición de Mandos sobre los hijos de Fëanor— son directamente pronunciadas por ellos.

De igual forma, los dioses de otros mundos imaginarios generan sistemas mágicos diferentes que han de dar coherencia (o al menos procurarlo) a su propia realidad secundaria. La magia del ya citado mundo de Malazan de Steven Ericson, por ejemplo, es —como el complejo panteón de dioses al que está profundamente unida— algo vivo que va evolucionando a lo largo de la serie de libros. Su funcionamiento es complicado y muestra numerosas variantes dependientes de la fuente del poder de la cual esta emane. Existe, por ejemplo, una magia básica dependiente de una raza de criaturas de dimensiones alternativas llamadas “Warrens” de la cual extraen los magos la energía para realizar sus hechizos. A su vez, estas criaturas constituyen una realidad alternativa que permite a los hechiceros desplazarse y actuar en diferentes dimensiones (algo parecido a lo que, decíamos, ocurre en el universo de Elric).

Podemos encontrar un ejemplo diferente (relacionado con el mundo de las profecías al que nos referíamos anteriormente) en el sistema dependiente de la llamada Baraja de los Dragones, una especie de tarot en el que se representa a los diferentes dioses y que permite conocer, aunque de forma críptica, los principales acontecimientos que deparará el destino.

*El Maestro de Enigmas*⁵³² de Patricia Mckillip nos presenta un mundo diferente en el que cada reino está espiritualmente unido a su gobernante, de esta forma la magia está inevitablemente relacionada con ese vínculo que une al rey con su tierra y con su pueblo, y el gobernante del país es capaz de conocer de forma innata todo lo que ocurre en sus dominios. Este vínculo, y el poder mágico que conlleva es transferido a la muerte del rey a su heredero (obsérvese la similitud con lo que ocurriría con la dinastía Gorice de *La serpiente de Uróboros*). El origen de todo este aparato mágico está relacionada con la existencia de un ser conocido como "El Supremo" (The High One), responsable del vínculo, y causa primera del sistema profundamente centralista que rige la magia y la naturaleza del mundo de Patricia Mckillip.

Un sistema de mayor complejidad teológica, como el de *Canción de hielo y fuego*, en el que no se sabe a ciencia cierta qué dioses son verdaderos y cuales son falsos, crea a su vez un sistema mágico y unas reglas "naturales" de igual complejidad. En el mundo de Martin la magia sin duda existe (al menos esto es evidente para el lector aunque algunos personajes puedan estar en desacuerdo), pero sus manifestaciones son variadas y muy dispares. Algunos "ilusionistas" pueden crear escaleras de fuego, subir por ellas y hacerlas desaparecer⁵³³; los sacerdotes rojos pueden "ver cosas" en las llamas y resucitar a los muertos, existen cambiapielos capaces de poseer el cuerpo de animales e incluso de personas^{MM}, Daenerys Targaryen es inmune al fuego⁵³⁴, etc. Algunos hechos mágicos son fruto de invocaciones, otros parecen dones propios de criaturas, objetos o personajes concretos, no existe un sistema mágico único.

⁵³² Mckillip, Patricia, *El Maestro de Enigmas*, Madrid, Bibliopolis, 2004.

⁵³³ Martin G.R.R., *Choque de reyes*, cit., cap. 40, "Daenerys", p.759.

⁵³⁴ Martin G.R.R., *Juego de tronos*, cit., cap. 73, "Daenerys", pp. 769 y 770.

Relacionado con el sistema mágico de los mundos imaginarios encontramos un sistema de criaturas míticas o inventadas. En el mundo de Tolkien, como dijimos, la magia es intrínseca a los dioses y a otras criaturas como los elfos (que podemos considerar en cierto modo semidioses). Tanto los elfos como los enanos son criaturas nombradas en la *Edda* —de donde Tolkien extrajo la inspiración principal para poblar su universo⁵³⁵—, pero las criaturas definidas en la obra de Tolkien son una creación perfectamente autónoma, ya que la *Edda* apenas describe a los elfos y a los enanos. A partir de unos pocos nombres y datos presentes en los relatos éddicos, el autor británico creó su propia mitología en la que incluyó las razas de los elfos, los enanos y los hombres pero, además, generó el complejo bestiario mítico que hoy forma parte del acervo cultural del siglo XX, y que incluye orcos, trolls, dragones, hobbits, jinetes Nazgul, etc.⁵³⁶

Gran parte de las obras de fantasía posteriores (sobre todo en los años setenta y ochenta del siglo XX) tomaron, también en este aspecto, como modelo el universo de Tolkien. Uno de los ejemplos es el universo de la *Dragonlance*, al que venimos refiriéndonos constantemente a lo largo del trabajo por su enorme representatividad dentro del fenómeno literario derivado de la épica moderna surgido a partir de los sistemas de juegos de rol.

En el mundo de la *Dragonlance* también hay elfos y enanos, y las características físicas, así como los rasgos psicológicos más marcados de estos son los mismos que los de las criaturas del mismo nombre que pueblan el mundo de Tolkien. Los enanos se arman con hachas, son robustos y barbudos, coléricos, egoístas, testarudos y grandes artesanos de la piedra y el metal. Los elfos son esbeltos, altos, imberbes y hermosos, tienen las orejas puntiagudas, son grandes hacedores de joyas y maravillas, tienden a la espiritualidad y poseen magia innata. Es cierto que hay algunas diferencias importantes respecto a Tolkien, como el hecho de que los elfos no sean inmortales y tan sólo vivan unos 1500 años.

⁵³⁵ Ver “Tolkien y la tradición épica germánica”, cap. 2.2.2. del presente trabajo.

⁵³⁶ Para un estudio completo sobre el tema ver Day, David, *Bestiario de Tolkien*, Barcelona, Timun Mas, 1991.

También existe en el universo creado por Margaret Weis y Tracy Hickman una raza de medianos inspirada por los hobbits. Así lo asume el propio Hickman, quien considera (pensando sin duda en Bilbo Bolsón) que los medianos de Tolkien representan el tipo de personaje adecuada para ejercer las funciones del arquetipo de “ladrones” que todo grupo de jugadores de *Advanced Dungeons & Dragons* necesita⁵³⁷. Hickman explica que le “incomodaba la idea de inventar una raza de ladrones”, por ello recurre a los Kenders, “cercanos a los hobbits al fin y al cabo”⁵³⁸. a cerca de las diferencias entre los medianos de Tolkien y los Kenders Jeff Grubb escribe lo siguiente:

*A mi modo de ver, Tracy no odiaba tanto a los halflings (medianos) como a la imagen que de ellos teníamos entonces. Eran seres regordetes, caseros, tenaces pero asustadizos, que encajaban más en la bucólica campiña inglesa que en el postapocalíptico Annsalon.*⁵³⁹

Respecto a los orcos, no están presentes con ese mismo nombre, pero no existen grandes diferencias entre estos y los monstruosos guerreros y bandidos, moradores de cavernas, de piel verdosa, orejas puntiagudas y dientes amarillos llamados goblins en la *Dragonlance* (la raza de los goblins está presente también en *El Hobbit* de Tolkien, pero no es nombrada en el resto de sus obras y que podemos suponer que se asimilada a la de los orcos).

En cualquier caso, la masa de las hordas malignas de la *Dragonlance* la forman unos seres mitad hombre mitad reptil llamados reptilianos, o draconianos, que no guardan relación con la mitología creada por Tolkien. Podemos considerar, sin embargo, que estos seres están inspirados en los hombres lagarto que aparecen en numerosas obras de fantasía anteriores a las novelas de la *Dragonlance* (como los descendientes de los dinosaurios que

⁵³⁷ Hickman, Tracy, “Notas” en *Crónicas de la Dragonlance*, cit., p.31.

⁵³⁸ *Ibidem*.

⁵³⁹ Grubb, Jeff , “Notas” en *Crónicas de la Dragonlance*, cit., p.31.

mantienen a una raza de humanos esclavizada para sus obscenos juegos y placeres en *La cara en el abismo*⁵⁴⁰ de Abrahan Merritt).

A medida que avanzamos en el tiempo las ficciones sobre mundos imaginarios van construyendo un universo cada vez más alejado del topicalizado bestiario mitológico de Tolkien. El universo de Elric de Meliboné de Moorcock —por citar otro de los ejemplos a los que venimos refiriéndonos en el presente trabajo— presenta una mitología completamente diferente en la que no encontraremos elfos ni enanos. Se trata de un mundo épico de carácter medievalista, pero poblado de demonios y entidades interdimensionales que poco tienen que ver con la cosmología tolkiniana.

Lo mismo podemos decir de la *Canción de hielo y fuego* de G.R.R. Martin, obra ambientada en un mundo en el que existen razas no humanas —como los “niños del bosque” o los gigantes— pero estas no guardan relación alguna con las razas popularizadas por Tolkien. Tanto los Targaryen de Martin como los meliboneses de Moorcock son una raza “humana” perteneciente a una ancestral cultura superior que conquistó el mundo pero, difícilmente, podemos establecer similitudes con los elfos de Arda. Sin embargo, es fácil establecer paralelismos entre ambas razas (y por lo tanto reconocer la inspiración de Martin en los meliboneses de Moorcock). Quizás el rasgo más determinante —al margen de su condición de gran civilización de la antigüedad y del carácter de crueles conquistadores de sus gobernantes— sea la costumbre de ambas culturas de montar dragones para ir a la guerra. Por otro lado, la imagen del albino emperador de ojos de color violeta de Moorcock estaba sin duda muy presente en la mente de Martin cuando imaginaba a sus terribles jinetes de dragones.

Los dragones son la criatura arquetípica de la narrativa de mundos imaginarios. Existen en la mayoría de las creaciones que venimos estudiando y en muchas tienen una función determinante o simbólica. Es necesario destacar que la mayoría de los dragones, sin embargo, tienen poco que ver con los que asolan los reinos del mundo de Tolkien. No son —al menos no

⁵⁴⁰ Merritt., Abrahan, *La cara en el abismo*, La Biblioteca del Laberinto S.L., 2009, (Primera edición de 1923).

exclusivamente— la temible encarnación del mal que este tomara de la *Edda* y del *Poema de Beowulf*. En este aspecto, Tolkien no representa el modelo principal para el resto de autores. Los dragones de la mayoría de las modernas ficciones sobre otros mundos son criaturas más animalizadas, míticas, mágicas y terriblemente extraordinarias, pero domesticables. Tanto los dragones de Moorcock como los de Martin o los de la *Dragonlance* actúan como monturas de guerra de sus héroes y villanos. El dragón de Tolkien, como el de la mitología antigua, es un monstruo único y solitario. Es cierto que existen más dragones, pero tanto Glaurung como Smaug —los dos grandes dragones de Tolkien— aparecen solos, mostrándose como el terrible y único enemigo de los héroes. Ni siquiera Morgoth, el creador de estos, ni Sauron, ni señor oscuro alguno emplea a estos dragones como montura.

Los dragones de Moorcock son un arma del ejercito melibonés, incluso existe un capitán al cargo de ellos como si de una fuerza de aviación se tratase. Los de Martin tienen una función similar para los conquistadores Targaryen, aunque en el mundo de *Canción de hielo y fuego* —mucho más “realista” que el de Moorcock— su número sea mucho más reducido y su importancia como arma decisiva, por tanto, mayor.

La existencia de dragones en un relato imaginario supone un elemento tremendamente revelador sobre la naturaleza mágica del mundo en el que dicho relato se ambienta y, en cierto modo, lo condiciona genéricamente. El mundo de Martin combina rasgos estructurales de una ficción realista moderna y de una epopeya imaginaria de corte profundamente fantástico, la decisión de introducir dragones “reales” condiciona la caracterización de su mundo y desequilibra la balanza a favor de la segunda opción. Esta fue una decisión de importancia esencial de la que el propio Martin fue enteramente consciente:

*Una de las decisiones que más me costó tomar al escribir los libros fue si debía o no incluir dragones de verdad en la historia. Siempre supe que, por alguna razón, los Targaryen tendrían unos dragones en sus banderas, pero ¿eran reales o sólo un símbolo? Al final, decidí que serían de verdad... y me alegro de haber tomado esa decisión.*⁵⁴¹

⁵⁴¹ Martin, George R.R., en Cogman, Bryan, *Juego de tronos, tras las cámaras de HBO*, cit., p. 176.

4. MUNDOS ÉPICOS IMAGINARIOS Y MODERNIDAD

4.1. Realidad y épica moderna

En el capítulo anterior referíamos una cita de Christopher Tolkien en la que el hijo del autor británico afirmaba haber crecido inmerso en las leyendas del mundo creado por su padre de tal forma que para él las ciudades del *Silmarillion* eran “más reales que Babilonia”⁵⁴². Hemos hablado sobre la necesidad de toda creación ficticia (incluso aquellas que se alejan más radicalmente de la mimesis del mundo “real”, sensible, o primario) de generar unas condiciones de verosimilitud que hagan a dicha ficción —y al mundo secundario que esta genera— sostenible desde un punto de vista poético⁵⁴³. En el presente punto trataremos, además, algunas cuestiones concretas que relacionan la creación de los mundos imaginarios de las ficciones épicas modernas con elementos de la realidad (o más bien de la “realidad histórica”) que van más allá de la base épica que —como hemos observado— sustenta la poética de las obras que venimos estudiando.

Canción de hielo y fuego de R.R. Martin es —como bien sabemos— una ficción ambientada en un universo imaginario que responde a sus propias reglas, un universo en el que existe la magia, los muertos caminan sobre la tierra y los dragones surcan los cielos anegando territorios con su fuego. Pero no todos los elementos de este universo secundario son mágicos o sobrenaturales, es decir, aunque se trata de la representación de un mundo no mimético, que no responde a las mismas reglas naturales que el nuestro, muchos elementos de este mundo se asimilan a los del nuestro e incluso hay sucesos entre los que podemos observar un claro paralelismo con sucesos “históricos” de nuestro propio mundo. La realidad se filtra, por tanto, en la obra de Martin en muchos aspectos, síntoma de ello es la consideración de la mayoría de la crítica de la serie como una obra de carácter muy “realista”.

⁵⁴² Ver nota 455 del presente estudio.

⁵⁴³ “Fantasía, teorías sobre lo fantástico y ubicación de la épica no mimética al respecto”, cap.1.2.1. del presente trabajo.

El propio autor reconoce que la inspiración de la obra se produjo a partir de una la reflexión sobre una experiencia real relacionada con la historia de nuestro mundo empírico:

La semilla (para el Muro) se planta diez años antes de empezar a escribir los libros, cuando visité Reino Unido por primera vez y fui a ver el muro de Adriano. El sol se estaba poniendo y me encaramé a él, mirando hacia el norte, era otoño, soplaba un viento frío y algo se despertó en mí.

Intenté imaginarme qué habría sentido un legionario romano, procedente de Italia o África, apostado en ese muro. En aquella época, los romanos contaban con soldados que procedían de todas partes del mundo. Uno se encuentra subido ahí, en el fin del mundo, y todavía puede ver que hay colinas y bosques más allá. ¿Qué enemigo podrá surgir de esos bosques? Fue un momento que removió algo en mi imaginación. Ahí había una historia. Claro que, en el caso del muro de Adriano, de esos bosques habrían emergido... ¿unos escoceses? Pero yo tenía que idear algo mejor. Inevitablemente, la fantasía supera a la realidad, así que sabía que mi muro tenía que superar al de Adriano.⁵⁴⁴

La frontera entre lo conocido y lo desconocido, entre la civilización y la barbarie, es el tema que inspira a Martin el Muro de Adriano que es, ciertamente, uno de los temas principales de la obra. Es cierto que el Muro de Martin es pura fantasía y supera en todo al del emperador romano, pero en esencia tienen el mismo significado y valor.

Hay un aspecto real, o mimético, en la mayoría de los elementos de *Canción de hielo y fuego*. El muro de Martin es de hielo, mágico y colosal pero, en el fondo, como símbolo, es un muro, una frontera levantada por los hombres para proteger el gran reino de lo que hay al norte. Si dejamos a un lado la dimensión más evidentemente maravillosa de “lo desconocido” —los caminantes blancos, los gigantes y mamuts, etc.— lo que tenemos al otro lado del Muro son los salvajes (el Pueblo Libre). La relación entre las tribus de los salvajes de más allá del Muro y los bárbaros que se ocultaban en los bosques al norte de la frontera levantada por Adriano es evidente, los salvajes de Martin son tribus bárbaras de religión y cultura que podrían asimilarse al paganismo pre-helénico de celtas, pictos o germanos.

⁵⁴⁴ Martin, George R.R., en Cogman, Bryan, *Juego de tronos, tras las cámaras de HBO*, cit., pp.10 y 11.

Algo parecido ocurre con los dothrakis y otras culturas que pueblan el universo imaginario de Martin. Si consideramos que los salvajes de más allá del muro reflejan en ciertos aspectos a las comunidades bárbaras que habitaban el norte de Inglaterra en tiempos de Adriano, no podemos negar a los Dothrakis una enorme similitud con las hordas mongolas que asolaron Asia, Oriente Próximo e incluso Europa Oriental durante la Edad Media. Se trata de jinetes nómadas, consumados arqueros a caballo que presentan a este animal como su principal enseña cultural y fuente de sustento, de cultura profundamente patrilineal que elige a sus líderes mediante un sistema de meritocracia que asigna los títulos en función del papel realizado en la batalla y de la lealtad mostrada al líder —no necesariamente por transmisión de herencia familiar—, un sistema basado en la fuerza y el valor que sólo respeta estas cualidades como virtud. El propio nombre de sus líderes, khal, recuerda fonéticamente al de los reyes mongoles, Khan.

Podríamos encontrar otros ejemplos de la inspiración de G.R.R. Martin en culturas históricas. Algunos estudiosos de la obra apuntan, por ejemplo, el paralelismo existente entre el reinado de los Ptolomeos y la conquista de los Siete Reinos por parte de los Targaryen:

*Como los Targaryen, los Ptolomeos eran un linaje extranjero procedente del mundo clásico en la era de su decadencia —del heleno en la realidad, de la antigua Valyria en **Juego de Tronos**— que se hizo con el trono mediante la conquista; como los Targaryen, comenzaron después a casarse entre hermanos para mantener a la familia en el poder; y como los Targaryen, fueron finalmente desalojados del trono por sus antiguos socios políticos.*⁵⁴⁵

Pero —en opinión de muchos estudiosos— tras el Muro de Adriano, la mayor fuente de inspiración histórica para el desarrollo del argumento de *Canción de hielo y fuego* es la llamada Guerra de las Dos Rosas que enfrentó en el siglo XV a las casas Lancaster y York por el trono de Inglaterra. Ciertamente —como observa, por ejemplo, Rubén Díaz Caviedes— los azares

⁵⁴⁵ Díaz Caviedes, Rubén, “Joffrey es Alfonso XIII (y otras teorías poco descabelladas sobre Juego de Tronos)”, [en línea], Jot Down Contemporary Culture Mag, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.jotdown.es/2014/04/joffrey-es-alfonso-xiii-y-otras-teorias-poco-descabelladas-sobre-juego-de-tronos/>, [última visita 25-01-2015].

trazados por George R.R. Martin incorporan muchos otros referentes reales más allá del conflicto citado, pero el propio autor ha reconocido públicamente en varias ocasiones esta fuente de inspiración. Podemos considerar que el tema es el principal núcleo de la acción que se desata en el primer volumen de la serie —el auge del enfrentamiento que se va instaurando entre la casa de los Stark y la de los Lannister— y cuyas consecuencias dan forma a gran parte de la trama que se desarrolla posteriormente.

Otro precedente reconocido por el autor es el que imbuye la Boda Púrpura en la que Joffrey Baratheon muere asesinado, episodio respecto al cual Martin confesó que se inspiraba “un poco” en el asesinato de Eustaquio IV de Blois, hijo —aunque adulto— de Esteban de Inglaterra⁵⁴⁶.

Díaz Caviedes⁵⁴⁷ también enumera otros posibles paralelismos como el de la llamada Cena Negra en la que perecieron asesinados los Douglas de Escocia, y cuya similitud con la Boda Roja en la que Lord Walder Frey (confabulado con Lord Bolton y Lord Lannister) hizo asesinar, entre otros muchos, al rey Rob Stark y su madre. O el histórico enfrentamiento entre las casas Percy y Neville de Inglaterra que puede representar una fuente alternativa de inspiración —además de la Guerra de las Dos Rosas— para el desarrollo de la contienda entre los Stark y los Lannister. O el matrimonio de Enrique VI y Margarita de Anjou como modelo del que protagonizan Robert Baratheon y Cersei Lannister.

También considera que el precedente más evidente para la historia de amor de Cersei y Jaime Lannister es el de Lucrecia y César Borgia, hijos de Alejandro VI a los que el ex marido de ella acusó de incesto. En esta intrincada comparación Tywin Lannister, padre de los incestuosos hermanos haría el papel de Rodrigo Borgia. Díaz Caviedes⁵⁴⁸ parangona el ascenso al papado de Rodrigo como Alejandro VI con la consecución del título de Mano de Rey de Tywin Lannister. Ambos —opina Caviedes— consiguen situarse en la cúspide

⁵⁴⁶ Martin, G.R.R., “Entrevista” [en línea], Vanity Fair’s Hollywood, (14-03-2014), Formato HTML, Disponible en Internet: www.vanityfair.com/vf-hollywood/george-r-r-martin-interview/, [última visita 20-01-2015].

⁵⁴⁸ Díaz Caviedes, Rubén, “Joffrey es Alfonso XIII”, cit.

del poder (amén de otros enredos) gracias a la posición en la que sitúan a sus hijos. Como Lucrecia y César Borgia, Cersei y Jaime son acusados de incesto y se les atribuyen hijos juntos: Juan Borgia en la historia real, Joffrey y sus hermanos en la ficción de Martin. Otro detalle que refuerza esta hipótesis es el papel de Tyrion Lannister que, como Jofré Borgia, es el hermano pequeño de los amantes y es rechazado y humillado por su padre (Rodrigo llegó a encerrar a Jofré en el castillo de Sant'Angelo) y cuenta con la amistad de uno de sus hermanos, en la serie Jaime, en la realidad Lucrecia.

Los episodios que atañen al romance de Renly Baratheon —hermano del rey Robert y monarca auto proclamado de los Siete Reinos— y Loras Tyrell —caballero y heredero del señorío de la noble casa de Alto Jardín—, parecen también tener un precedente histórico en la supuesta relación amorosa que unió desde su juventud Eduardo II de Inglaterra y el caballero Piers Gaveston, quien más tarde sería nombrado por su rey primer conde de Cornualles. Díaz Caviades cita varios detalles que podrían relacionar las vidas de ambas parejas en los que no profundizaremos aquí porque harían demasiado extenso el asunto, pero apunta dos episodios concretos que bastarán para establecer este paralelismo:

El primero, su famosa huida juntos de Newcastle cuando los Lancaster atacaron la ciudad en 1312, del mismo modo que los de la ficción huyeron juntos de Desembarco del Rey cuando los Lannister se hicieron definitivamente con el control de la corona. Y el segundo, los también recordados festejos en los que la estrecha relación de uno y otro se hicieron evidentes: el torneo de la Mano en Juego de Tronos y los que siguieron a la coronación de la esposa de Eduardo II en la realidad, en los que Gaveston apareció vestido con los colores reales y Eduardo soliviantó a la nobleza y a su nueva familia política no prestándole atención a la reina, sino a él.⁵⁴⁹

Se han establecido —a parte de los referidos— otros muchos paralelismos entre los personajes de la serie de novelas de Martin y protagonistas históricos de diferentes épocas y lugares.

⁵⁴⁹ Ibídem.

Raúl Martín, por ejemplo, en su artículo “Un juego donde se gana o se pierde”⁵⁵⁰, considera a Cersei Lannister como un eco de la igualmente consorte real Margarita de Anjou. Mujer que luchó incansablemente por los derechos dinásticos al trono de Inglaterra de su hijo Eduardo. Ricardo Plantagenet, duque de York que inició las disputas contra los Lancaster en 1.455, supone para él el referente más obvio de Eddard Stark. Entre otras similitudes, es destacable el hecho de que ambos murieran decapitados por traición tras auto declararse culpables en un juicio público. Respecto a Joffrey Baratheon, Raúl Martín lo compara con Eduardo de Westminster, hijo de Enrique VI y Margarita de Anjou, quien también hubo de ser aspirante a un trono en disputa y pieza fundamental de las intrigas de los Lancaster para gobernar el reino.

Díaz Caviedes⁵⁵¹ —por otra parte— encuentra enorme cercanía entre los rasgos que marcan la vida de Joffrey y la de Enrique III, quién gobernó en el siglo XIII, y ascendió al trono con sólo nueve años en el contexto de la primera Guerra de los Barones, un enfrentamiento entre casas nobles en el que su padre murió de disentería. Aunque, posteriormente, Caviedes concluye que la inspiración para la creación de este niño rey caprichoso, sádico y cruel, podría provenir más bien de Alfonso XII, monarca español coronado desde su mismo nacimiento cuya regencia ocupó —como en el caso de Joffrey— su madre (María Cristina en este caso). Alfonso XII es además protagonista en la última gran guerra que Estados Unidos libró contra un reino europeo en la era colonial: la Guerra Hispanoamericana de 1898. En opinión de Caviedes la imagen de Joffrey puede estar influida por la que creó la propaganda bélica estadounidense, que “se cebó con la figura del joven rey, retratado como un niño lastrado por numerosos males, entre ellos la crueldad, el antagonismo de la civilización, los métodos del siglo XVI y verse acompañado por una aristocracia corrupta”⁵⁵².

⁵⁵⁰ Martín, Raúl, “Un juego donde se gana o se pierde”, [en línea], The Commuter Blog, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://thecommuterblog.blogspot.com/2011/02/un-juego-donde-se-gana-o-se-muere-juego.html>, [última visita 25-01-2015].

⁵⁵¹ Díaz Caviedes, Rubén, “Joffrey es Alfonso XIII”, cit.

⁵⁵² Ibídem.

En cualquier caso, si bien todos estos paralelismos fruto de la comparación parecen fundamentar una posible inspiración de G.R.R. Martin en personajes y acontecimientos históricos, consideramos sensato ser precavidos al hacer semejante afirmación más allá de los casos abiertamente reconocidos por el propio autor. Y, aún en estos casos, la influencia debe ser observada como un elemento más del proceso creativo y de la generación de su propia poética, semejante al que estudiábamos al comparar temas de la épica germánica en la obra de Tolkien, o de Homero en el propio Martin. A este respecto, G.R.R. Martin refiere lo siguiente:

*La remezcla no es enormemente original pero sí resulta en algo singular, que es lo que el autor pone de relieve. En **Canción de hielo y fuego** cojo material de la Guerra de las Rosas y otras cosas de fantasía, y todo ello da vueltas en mi cabeza para cuajar de algún modo lo que, espero, entonces ya es propio y único⁵⁵³.*

En el caso de Tolkien las influencias de carácter histórico son bastante más escasas. Como venimos observando, tanto los rasgos que configuran las culturas imaginarias de la Tierra Media, como los temas que inspiran sus argumentos están profundamente ligados a la tradición épica medieval, fuente de raíces oscuras y misteriosas que en pocas ocasiones pueden relacionarse —y en estos casos sólo de forma parcial o circunstancial— con hechos o personajes históricos concretos y bien definidos.

En cualquier caso, digno de mención al respecto es el análisis de Daniel Hernández San José⁵⁵⁴ a cerca de las similitudes existentes entre narración y significado en la Batalla de los Campos del Pelennor y la Batalla de los Campos Cataláunicos^{NN}, en la que las tropas de Atila se enfrentan a Roma y sus aliados godos.

En opinión de Hernández san José —opinión que nosotros compartimos—, tras la lectura de las principales fuentes conservadas que relatan el suceso, Jordanes⁵⁵⁵ e Isidoro de Sevilla⁵⁵⁶, y teniendo en cuenta la

⁵⁵³ Martin, G.R.R., “Entrevista” en *Vanity Fair’s Hollywood*, cit.

⁵⁵⁴ Hernández San José, Daniel. “*Tras el rastro de la épica goda...*”, cit.

⁵⁵⁵ Jordanes, *De origine actibusque Getarum*, ed. Sánchez Martín José María, *Origen y gestas de los Godos*. Madrid: Cátedra, 2001.

visión particular de Tolkien, se puede considerar la posibilidad de una superposición de ambas batallas. Tolkien seleccionó, reconfiguró y dinamizó algunos elementos de esta batalla para insertarlos en su relato a través de un proceso de sub-creación con otros elementos de su propia invención. Ambas batallas comparten, en líneas generales —y más allá del tema de la defensa de la civilización occidental ante la amenaza de los invasores orientales— el desarrollo de la acción descrito en la crónica de Jordanes y la actitud de los principales protagonistas.

Ya nos referimos en el capítulo 2.2.2 a la percepción de Tolkien de los rohirrim como una combinación ideal de los anglosajones y los jinetes godos. En una carta enviada a H. Cotton Michin, Tolkien reconoce que en la Batalla de los Campos del Pelennor los cantos de los rohirrim muestran los rasgos del sistema aliterado anglosajón pero —como veremos inmediatamente—, los hechos por ellos realizados en la batalla se corresponden a los protagonizados por los godos en la narración de Jordanes.

El relato de Jordanes⁵⁵⁷ refiere el enfrentamiento de las dos grandes potencias que pretenden el dominio del mundo conocido, dos alianzas de pueblos (una occidental y otra oriental) que en el campo de batalla van a decidir el destino del mundo. Frente a la alianza romano-gótica, unida por el coraje y el deseo de defender su territorio y —sobre todo— su civilización se encuentra el poderoso ejército huno que amenaza con imponer su dominio sobre occidente.

Como en el caso de las heterogéneas hordas de Mordor, la única cohesión entre las tropas de Atila es la dependencia, basada en el odio y el terror, que inspira su general. Frente a este bando, la alianza gótico-romana se sustenta en un pacto establecido libremente y en igualdad de condiciones.

Son de destacar, entrando en aspectos más concretos, las similitudes entre la muerte del rey godo Teodoredo y la de Théoden, rey de los Rohirrim. Más allá del parecido de ambos nombres, la muerte de los dos reyes tiene

⁵⁵⁶ San Isidoro de Sevilla, *Historia de regibus Gothorum, Vandalorum et Suevorum*, ed. Cristóbal Rodríguez Alonso, *Las historias de los godos, vándalos y suevos de Isidoro de Sevilla: estudio, edición crítica y traducción*, León, Centro de Estudios e Investigación San Isidoro, 1975.

⁵⁵⁷ Jordanes, *De origine actibusque Getarum*, cit., pp. 199-200.

lugar prácticamente al principio de la batalla. Jordanes relata como el rey Teodoredo cae de su caballo y es pisoteado por las monturas de sus soldados. Se trata, como Théoden, de un rey muy anciano pero, en el caso de Teodoredo, la muerte es tan deshonrosa que el propio Jordanes recoge la posibilidad de que fuera al menos una flecha la que tuviera el honor de matar al rey. Isidoro ofrece una versión bastante más idealizada del hecho y narra que Teodoredo “entró en lucha abierta en los Campos Cataláunicos contra los hunos y allí sucumbió victorioso en medio del combate”.

Tolkien, que no duda de la narración de Jordanes, hace su propia interpretación, teniendo en cuenta también la necesidad poética del relato que asume Isidoro. La muerte de Théoden es descrita en *El Señor de los Anillos* del siguiente modo:

*En la plenitud de la gloria del rey, el escudo de oro empezó a oscurecerse. La nueva mañana fue quitada del cielo. Las tinieblas cayeron alrededor. Los caballos gritaban, encabritados. Los jinetes arrojados de las sillas se arrastraban por el suelo. (...) Crinblanca, enloquecido de terror, se había levantado sobre las patas, luchaba con el aire, y de pronto, con un grito desgarrador, se desplomó de flanco: un dardo negro lo había traspasado. Y el rey cayó debajo de él.*⁵⁵⁸

El rey muere aplastado por su caballo y una flecha es la causa del desplome de la montura. Tolkien recoge ambos elementos de la narración de Jordanes e imbuje su escena de la gloria que atribuye Isidoro a la muerte de Teodoredo. Como afirma Hernández San José, Tolkien opta por una vía intermedia que armoniza el relato de ambas fuentes: asume la presencia de la flecha perdida y la caída del caballo, pero no permite que el rey sea pisoteado por el resto de los caballos, sino aplastado solamente por el suyo. La imagen de Théoden mantiene así su gloria pese a morir de esta forma.

Además de los acontecimientos y personajes históricos que inspiran o ayudan a moldear la fábula de las modernas epopeyas no miméticas, debemos considerar otros elementos de carácter mimético que aportan una gran consistencia de “realidad” a la configuración de los mundos épicos imaginarios.

⁵⁵⁸ Tolkien, J.R.R., *El Retorno del Rey*, cit., cap. IV, libro V.

Algunos de estos elementos ayudan a constituir el “mundo secundario” a semejanza de una época “real” determinada (generalmente de carácter medieval o feudal) facilitando la representación de dicho mundo secundario en la mente del lector.

Un ejemplo concreto de lo susodicho sería el empleo de sistemas miméticos de Heráldica por parte de los reinos y señoríos de los mundos imaginarios. La Heráldica se define como ciencia de los heraldos, que fueron funcionarios originalmente encargados de dirigir las justas y torneos medievales, y cuya función de determinar y distinguir los escudos de armas de cada casa se amplió, posteriormente, a los encuentros militares y diplomáticos. Otro término empleado para nombrar el escudo de armas de una casa es el de “blasón” (en alemán de la época “blacen”), que según la R.A.E se define como el “arte de explicar y describir los escudos de armas de cada linaje, ciudad, etc.”⁵⁵⁹ y cuya etimología, según el tratadista Julio de Atienza procede de la costumbre de tocar el cuerno o la trompeta dos veces al comparecer un caballero “a las cancelas o barreras de la carretera”⁵⁶⁰. En este momento el heraldo examinaba “el escudo y demás testimonios de nobleza del caballero y, una vez reconocidos, se le ataban dos cuernos al yelmo en señal de estar bien probada su nobleza”⁵⁶¹.

Algunos autores, como Miguel González, han planteando la cuestión de la existencia de suficientes elementos en la narración de *El Señor de los Anillos*, y aún en las otras obras de Tolkien, como para hablar de la existencia de heráldica en la Tierra Media⁵⁶².

Según González el primer argumento a favor sería la existencia de heraldos en los reinos de Gondor y Rohan a lo largo de la narración de *El*

⁵⁵⁹ *Diccionario de la R.A.E.*, cit.

⁵⁶⁰ De Atienza y Navajas, Julio; en “Nobleza”, [en línea], Heraldaria.com, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.heraldaria.com/nobleza/php>, [última visita 20-01-2015].

⁵⁶¹ *Ibídem*.

⁵⁶² González, Miguel, “Heráldica en El Señor de los Anillos”, [en línea], Sociedad Tolkien Española, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.sociedadtolkien.org/contenidos/articulos/heraldica-en-el-seor-de-los-anillos/>, [última visita 20-01-2015].

Señor de los Anillos, (la palabra "herald" aparece en diversas ocasiones). Destaca, además, la presencia del personaje llamado La Boca de Sauron, que toma el título de heraldo de Mordor para sí en el parlamento con los Capitanes del Oeste⁵⁶³. Cabría añadir —en nuestra opinión— que el *Silmarillion* deja también testimonio de dicha existencia desde el principio de los días de Ea, ya que nos describe ampliamente las funciones de Eonwë, heraldo del dios supremo Manwë. Respecto a las dudas que puedan surgir sobre la adecuación de las funciones de dichos personajes a las de los "verdaderos" heraldos, Miguel González escribe lo siguiente:

*Se podría objetar que la función que estos "heraldos" cumplen se adecua con más rigor a la labor de pregón o funcionario que convoca públicamente, o de legado y embajador, antes que a la determinación de las armas y escudos por los que se conoce el linaje de un soldado o caballero. En este sentido cabe recordar que esas funciones también correspondieron a los heraldos medievales, cuya labor de informar sobre las armas tenía un carácter, en muchos casos, secundario.*⁵⁶⁴

Otro argumento que —en opinión de Miguel González— asegura la existencia de Heráldica en la Tierra Media es la afirmación de Faramir (segundo hijo del senescal de Gondor) de que "señores sin descendencia holgazaneaban en antiguos castillos sin otro pensamiento que la heráldica"⁵⁶⁵. Dice este autor:

*La palabra heráldica no admite en este caso ningún otro significado que el estudio de la forma y composición de los escudos y estandartes (salvo en el error de haber relacionado heráldica y genealogía, aserto que no debe presumirse teniendo en cuenta que el propio Tolkien usa la palabra genealogía en bastantes ocasiones no comprendiéndose que se hubiera deslizado un error tan concreto en los labios del hermano de Boromir), y lo refuerza el sentido general de la aseveración.*⁵⁶⁶

⁵⁶³ Tolkien, J.R.R., *El Señor de los Anillos*, cit., Libro V, cap. 10.

⁵⁶⁴ González, Miguel, "Heráldica en El Señor de los Anillos", cit, p., 5.

⁵⁶⁵ Tolkien, J.R.R., *Las dos torres...*, cit., p. 394.

⁵⁶⁶ González, Miguel, "Heráldica en El Señor de los Anillos", cit., p., 5.

Aún asumiendo la existencia de una “Heráldica” en la “realidad secundaria” creada por Tolkien, se encuentra bastante simplificada con respecto a los usos del medievo europeo. Los escudos de la Tierra Media son escasos, y estos no están demasiado especificados en la obra. Como afirma González esta simplicidad se hace manifiesta en numerosos ejemplos: la mayoría de los escudos y estandartes de *El Señor de los Anillos* son lisos, o al menos el texto no aporta más información sobre las figuras que pudiesen contener. Es el caso del de los senescales de Gondor (campo blanco sin adorno o figura alguna⁵⁶⁷), o el de Elfhelm de Rohan (campo blanco e, igualmente, sin figura especificada), o el de Erkenbrand de Rohan (del cual Tolkien se limita a escribir “escudo rojo”⁵⁶⁸), o el de la Casa de Elrond (del cual Tolkien tampoco aporta más información que el color del campo “con sus estandartes de plata”⁵⁶⁹), o el de los Haradrim del Sur (“blandían estandartes rojos” y “escudos redondos, amarillos y negros con grandes clavijas”), e incluso buena parte de las tropas de Isengard cuando no portan la clásica mano blanca (“escudos negros”)⁵⁷⁰.

Algo parecido ocurre con los escudos de armas de los elfos de las primeras edades descritos en el *Silmarillion* u otras recopilaciones de relatos de Tolkien referentes. De los estandartes de los guardias de Gondolin o del de Hurin, por ejemplo, tan sólo se nos dice que son dorados.

Los escudos mejor definidos son escasos, pero no inexistentes. Se definen en los textos el árbol de plata de los Dunedain, el caballo de Rohan, el ojo rojo de Sauron o la mano blanca de Sáruman. En estos casos, Miguel González somete a análisis los diseños para ver si cumplen los requerimientos mínimos de las normas tradicionales de Heráldica. “En primer lugar —escribe— los esmaltes suelen respetar la máxima de no mezclar color con color o metal con metal”^{OO} lo cual ejemplifica con los estandartes de Rohan —cuyo campo es de “sinople” y su caballo galopante es plata— y de la casa real de Gondor —que muestra campo de sable sobre el que se representa el árbol de plata

⁵⁶⁷ Tolkien, J.R.R., *Apéndices; El Señor de los Anillos*, cit., p. 40.

⁵⁶⁸ Tolkien, J.R.R., *El retorno del rey*, cit., cap. VII, p. 170.

⁵⁶⁹ *Ibídem*, p. 127.

⁵⁷⁰ González, Miguel, “Heráldica en *El Señor de los Anillos*”, cit., p. 5.

frutado y nimbado por siete estrellas también en plata—. También el de Saruman —por tener en cuenta algún blasón del enemigo— cumple los requerimientos, ya que muestra campo de sable y mano de plata. Pocos son los escudos descritos de épocas anteriores, un ejemplo sería el que el rey noldor Turgon manda entregar a Tuor, el cual también se atiene a la norma (campo de azur y ala blanca de cisne).

Como advierte Miguel González, el caso discordante lo ofrecen las hordas de Mordor, cuyo estandarte luce un ojo de gules sobre campo de sable. Aunque este autor lo justifica considerando que “el ojo rojo está pintado al natural y que el arte heráldico de Sauron debía ser forzosamente distinto del humano partiendo de la disminución en la gama de esmaltes que supone no usar el blanco”⁵⁷¹.

Otra observación interesante de Miguel González al respecto de la heráldica tolkiniana es que en la Tierra Media es constante el uso de determinados colores. Una explicación posible sería que, aunque la tradición heráldica medieval no impone un significado concreto a cada color, en el mundo creado por Tolkien sí tuvieran significado los colores seleccionados para el emblema. Esta afirmación se sustenta en el profundo valor simbólico de la guerra en el universo del autor británico, y en la propia naturaleza moral y simbólica de la obra. Además, apunta González, apoyaría la hipótesis del abandono del Enemigo Oscuro del color blanco o plateado, continuamente usado por los pueblos más relacionados con los elfos o numenoreanos”⁵⁷².

Este autor también llama la atención sobre la inexistencia de escudos que hagan uso del púrpura, y la escasez de los que usan del sinople y el oro. A cambio predomina —dice Miguel González— el campo de sable tanto en escudos de los aliados de Sauron como en los del bando de sus enemigos.

La importancia de la Heráldica en el mundo de Martin es mucho más evidente que la que se da a esta ciencia en la Tierra Media. El autor estadounidense nos presenta un mundo de complejas implicaciones socio-políticas en las que los señores, vasallos y herederos de diferentes casas nobiliarias se enfrentan abierta u oscuramente en un juego de poder e

⁵⁷¹ *Ibídem.*

⁵⁷² *Ibídem.*

influencia que arrastra a todos los personajes a la tragedia. Además de las siete grandes casas de Poniente, Martin nos presenta numerosos señoríos, de diversa solera, todos ellos bien definidos desde el punto de vista de la Heráldica (como hemos afirmado que lo están en otros muchos aspectos).

Los propios protagonistas dan viva cuenta de la importancia del conocimiento de este arte o ciencia en varios episodios. Ejemplo de esto es el paso por una posada de las Tierras de los Ríos cuando Catelyn Stark comienza a reconocer los blasones de los vasallos de su padre e insta a estos a que apresen a Tyrion⁵⁷³. Podemos observar otros ejemplo en la escena en la que el propio Tyrion, en compañía de Podrick y Bronn recibe al príncipe Oberynd Martell y a su numerosa embajada Dornien y examina sus blasones en la distancia⁵⁷⁴, o en el reconocimiento que las doncellas hacen de los caballeros por sus escudos en las justas⁵⁷⁵.

Se puede considerar, en líneas generales, que la heráldica de los Siete Reinos se asimila a la de la Europa medieval. La mayoría de las casas en los Siete Reinos emplea la forma de escudo francés antiguo en sus blasones. El reino sureño de Dorne, representa una excepción —avalada por las circunstancias históricas que lo diferencian del resto— y favorece los escudos circulares que no están presentes en ningún otro lugar.⁵⁷⁶

En Poniente cualquier persona tiene derecho a tener un escudo de armas, pero los escudos de armas de una casa pertenecen exclusivamente a la familia y no pueden ser utilizados por vasallos o sirvientes de la misma, ni por hijos ilegítimos. Un hijo legítimo puede utilizar las armas de la familia de forma similar a la práctica heráldica alemana, es decir, el heredero puede usar el emblema de su familia tal y como es, o alterarlo de alguna forma para diferenciarse de su antecesor. Los hijos más jóvenes utilizan a menudo un escudo de armas personalizado. Los ejemplos más representativos serían el emblema personal de Maekar I Targaryen, cuarto hijo del rey Daeron II, que

⁵⁷³ Martin, G.R.R., *Juego de tronos*, cit., cap. 34, “Catelyn”.

⁵⁷⁴ Martin, G.R.R., *Tormenta de espadas*, cit., cap. 38, “Tyrion”, pp. 760-762.

⁵⁷⁵ Martin, G.R.R., *Juego de tronos*, cit., cap. 29, “Sansa”.

⁵⁷⁶ Anónimo, “Heráldica”, [en línea], Hielo y Fuego Wiki, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://hieloyfuego.wikia.com/wiki/Her%C3%A1ldica>.

está compuesto por cuatro dragones tricéfalos como el original de la Casa Targaryen; y los emblemas personales de Ser Garlan y Ser Loras Tyrell, con dos y tres rosas de la Casa Tyrell respectivamente, para señalar su orden de nacimiento como segundo y tercer hijo de su padre.

En lo que refiere a la creación de nuevos escudos de armas, el sistema más común en Poniente es la unificación de los elementos emblemáticos de dos o más casas, lo cual es también similar al uso habitual en la Edad Media en el “mundo real”. Esto suele ser común en la fundación de una nueva casa o para la creación de un emblema personal. Podemos ofrecer varios ejemplos, como el del rey Robert Baratheon que al fundar la Casa Baratheon de Desembarco del Rey crea un nuevo emblema consistente en la unión del venado de la Casa Baratheon y el león de la casa de su esposa Cersei Lannister; o el de Ser Cleos Frey, que también emplea el león de los Lannister, casa a la que pertenece su madre, pero en este caso combinado en un cuartelado con las torres gemelas de la casa de su padre, la Casa Frey.

Respecto a la norma de no mezclar metal con metal o color con color, Martin parece menos preocupado que Tolkien y, si bien, algunos de los escudos de las principales casas parecen respetarla (la casa Lannister muestra un león dorado sobre gules, la Stark un lobo huargo cenizo pasante sobre campo de plata, y los Greyjoy tienen como escudo un kraken de oro sobre sable), en la mayoría de los casos es sencillamente ignorada.

4.2. Oralidad, épica moderna y juegos de rol

El género de la narrativa de mundos imaginarios pertenece a la modernidad, aunque imita, como hemos visto, tanto en sus contenidos esenciales, como formal y estéticamente a la épica tradicional (ya sea en su forma antigua o epopeya, o en su posterior desarrollo durante la Edad Media). La principal diferencia respecto a sus referentes más antiguos estriba en que las leyendas de héroes y gestas que narra no se sustentan —a priori— en la tradición oral sino en la invención del autor. Por ello los hechos se enmarcan, bien en lugares de geografía y cronología ficticias dentro de nuestro mundo (esta vertiente seguiría las líneas trazadas por las leyendas artúricas o germánicas y los libros caballería), bien en mundos completamente imaginarios que evocan (generalmente aunque no de forma necesaria) una estética medieval o arcaica.

Hemos situado las primeras exploraciones del género a finales del siglo XIX con ejemplos como la novela *Eric Ojos de Estrella*⁵⁷⁷ (1889) de H. Rider Haggard o de *El Bosque del fin del mundo*⁵⁷⁸ (1894) de William Morris, pero el asentamiento definitivo —tal como lo conocemos hoy día— se produce en la primera mitad del siglo XX donde se establecen las dos principales corrientes de influencia que marcarán la senda de la moderna narrativa de mundos imaginarios hasta nuestros días. Entre 1932 y 1935 se publican los relatos de Robert E. Howard que darán forma al universo de Conan el Cimmerio, héroe que responde al epíteto épico (entre otros) de “el Bárbaro”, y que enfrenta su acero y su astucia a brujas, monstruos y guerreros, en una antigüedad mítica oscura y cruel que se sitúa en regiones de geografía inventada dentro de un mundo que bien podría ser el nuestro⁵⁷⁹. El personaje y su mundo nacen — como ya hemos señalado en varias ocasiones a lo largo del trabajo— ligados al fenómeno y la estética de las revistas pulp de entre guerras. En 1937 se publica *El Hobbit*, la primera obra de mundos imaginarios de J.R.R. Tolkien que

⁵⁷⁷ Haggard, H. Rider, *Eric Ojos Brillantes*, Madrid, Miraguano, 2008.

⁵⁷⁸ Morris, William, *El bosque del fin del mundo*, Madrid, Miraguano, 1990.

⁵⁷⁹ Ver “Territorios y tiempos imaginarios”, cap. 2.2.1., y “Caracterización del mundo imaginario, geografía, mitología e historia” cap.3.2.5 del presente trabajo.

verá la luz, aunque esta no sea realmente el origen de su universo imaginario, ya que los apuntes de *Ainulindalë* y *Valaquenta* que su hijo Christopher publicará muy posteriormente bajo el título del *Silmarillion* son anteriores (1916-1917). El universo de Tolkien, consistente en un mundo completamente imaginario (con su propia geografía, mitológica, zoología, e incluso su propia lingüística)⁵⁸⁰ y la estética de su obra representa —como también hemos repetido en numerosas ocasiones— el ejemplo paradigmático de la vertiente contemporánea mayoritaria del género.

El universo literario creado por Tolkien tiene —como el menos conocido y, por lo tanto, menos influyente, universo de *La serpiente de Uróboros*— una forma pretendidamente épica. Aunque pertenecen a la creación de la imaginación, sus textos intentan configurarse formalmente como si estuviesen basados en historias transmitidas por la oralidad (en mayor medida en aquellos que pertenecen a la obra que hoy conocemos como *Silmarillion*). Son constantes las alusiones a canciones, podríamos decir “cantares de gesta” o “poemas épicos” inventados, algunos de los cuales —como la *Balada de Luthien* que Trancos canta para Frodo y el resto de los hobbits⁵⁸¹— se incluyen en la narración y son una muestra de la pretensión de Tolkien de imitar la cultura oral de las canciones de gesta en su mundo. En el *Silmarillion* son habituales además las anticipaciones de acontecimientos y muchos de los rasgos formales de la épica clásica y medieval (como señalamos en su momento⁵⁸²).

Aunque pueda parecer que la modernidad separó al género épico de la oralidad, en realidad sólo cambio la forma en la que esta y la narratividad épica interactúan. La obra de Tolkien inspiró la creación de numerosos mundos literarios imaginarios en los que se desarrollan gestas e incluso sagas heroicas, pero también dio lugar a la gestación de un nuevo género de narración oral: los juegos de rol.

⁵⁸⁰ Ver “Caracterización del mundo imaginario: geografía, mitología e historia”, cap.3.2.5 del presente trabajo.

⁵⁸¹ Tolkien, J.R.R., *La comunidad del Anillo*, cit., libro I, cap. 11, pp. 268-270.

⁵⁸² “Tolkien y la tradición épica germánica”, cap. 2.2.2. del presente trabajo.

Si bien, podemos encontrar un origen a este concepto de juego de simulación interactiva de realidades alternativas en el *Simsoc* (*Simulated Society*, 1966) del psicólogo William A. Gamson, el concepto de creación colectiva de historias a través de la interpretación de papeles de personajes imaginarios coordinados por la narración de un director de juego no adquiere la forma definitiva que hoy conocemos como “juego de rol” hasta la publicación de *Dungeons and Dragons*⁵⁸³ (libro de reglas de juego de clara inspiración tolkiniana publicado en 1974). Esta publicación está considerada como el primer juego de rol propiamente dicho. Desde entonces se han publicado un sin fin de juegos de rol, ambientados mayoritariamente en mundos épicos o pseudo-épicos inspirados en el universo, las aventuras, y los personajes y criaturas de la obra de Tolkien y de los numerosos autores que posteriormente asumieron una estética similar o influida en gran medida en el autor británico.

Los juegos de rol tuvieron un enorme éxito comercial durante las décadas de los ochenta y noventa del siglo XX y generaron un importante mercado que dio lugar a un nuevo fenómeno literario, una ingente cantidad de obras pseudo-épicas de ficciones sobre mundos imaginarios. Además de los recurrentemente citados en este trabajo ciclos de la *Dragonlance*, se publican muchas otras series como las de los *Reinos Olvidados*, ambientadas en el mundo creado por el autor canadiense Ed Greenwood y entre las que destacan las novelas de R.A Salvatore que narran las aventuras del héroe Frizzt. En las series de *Reinos Olvidados* participaron unos cuarenta autores, alcanzando un número de publicaciones entre novelas, recopilaciones de relatos, y otros materiales, que excede las trescientas según estimación de la web *fantasticfiction.co.uk*⁵⁸⁴. También podemos destacar las aproximadamente treinta novelas ambientadas en el mundo de Valdemar creado en los a finales de 1980 por Mercedes Lackey.

⁵⁸³ Gygaz, Gary y Arneson, Dave, *Dungeons and Dragons*, (Sistema de juego de rol), Barcelona, Gerundense Dalmau Carles Pau, 1985 (primera edición en España).

⁵⁸⁴ www.fantasticfiction.co.uk en Young, Joseph, “Introducción” en *Secondary Worlds in Pre-Tolkienian Fantasy Fiction*, cit., p. 7.

Como hemos señalado, la épica muestra una tendencia natural a la narración oral como fuente de transmisión o, si se prefiere, como canal de expresión. Si la épica no moderna (y el resto de las ficciones sobre mundos imaginarios inspirados en la obra de Tolkien o en la de otros autores de principios del siglo XX como Howard o Eddison) parece en origen desconectada de la oralidad —al menos de forma directa—, encuentra durante el último cuarto del siglo XX un nuevo modo de oralidad en los juegos de rol, generando un sistema de literatura oral interactiva. Este proceso tuvo una respuesta casi simultánea en dirección inversa. Porque, a su vez, las aventuras de narración e interpretación interactivas surgidas en las partidas de juegos de rol (como el ya citado *Dungeons and Dragons*) dieron como fruto la producción de novelas y sagas de carácter épico como *Las crónicas de la Dragonlance* de Margaret Weis y Tracy Hickman, y el resto de las anteriormente citadas.

Pero la aportación de este nuevo género de oralidad a la narratividad contemporánea no se reduce a la inspiración de temas o argumentos, sino que supone una auténtica revolución del concepto de narración que afecta no sólo estas epopeyas modernas (o a la narrativa de mundos imaginarios) y no sólo a la literatura. El concepto de narración interactiva ha transformado la forma de crear y contar historias a través de cualquier medio o canal. Podríamos citar aquí numerosos ejemplos, pero nos limitaremos a observar el que más se ajusta al tema que venimos tratando en el presente capítulo, que no es otro que el de la relación entre narratividad, oralidad y épica.

La primera entrega de la moderna saga épica del creador norteamericano G.R.R. Martin *Canción de hielo y fuego* fue publicada en 1996 con el título de *Juego de tronos* (título que mantiene la serie de televisión inspirada en dicha epopeya). Se trata —como ya hemos señalado— de la obra de mayor éxito e influencia del género en la actualidad. Los hechos se desarrollan en un universo imaginario de características similares a las del mundo de Tolkien (con sus propias culturas, religiones, héroes, leyendas, criaturas, lenguas y geografía⁵⁸⁵). Pero lo más interesante, desde el punto de vista de la aportación estilística, formal y argumental, reside en la forma de

⁵⁸⁵ “Caracterización del mundo imaginario: geografía, mitología e historia” cap.3.2.5 del presente trabajo.

construir las tramas y la propia estructura interna de las novelas y la saga. Se trata de una obra con múltiples personajes cuyas historias se entrelazan construyendo una historia común de enorme vitalidad y realismo. Lo más interesante es que los personajes o protagonistas no ofrecen simplemente diferentes líneas argumentales, sino que también se presentan como puntos de vista narrativos o filtros a través de los cuales el narrador ofrece la historia al lector.

La obra no difiere estructuralmente demasiado en este aspecto de lo que podría ser una campaña de aventuras de rol. Está dividida en capítulos que habitualmente llevan como título el nombre del personaje a través del cual el narrador nos muestra el mundo y nos presenta la acción. Pero, además, las acciones, motivaciones y el destino de los “protagonistas” no están sujetos a los mecanismos convencionales del género narrativo. Más bien, las tramas argumentales se asemejan a los hechos de las aventuras de los juegos de rol, fruto de la interacción entre jugadores que interpretan personajes con personalidades y motivaciones complejas y diversas. Intentaré explicar esto último con mayor sencillez: los personajes actúan, aparentemente, al margen de las necesidades del argumento central, y la historia sobrevive y crece a pasar de ellos y no gracias a ellos. La historia está por encima de los personajes. Los protagonistas sobre los cuales parece recaer el peso argumental pueden morir inesperadamente o desaparecer de cualquier forma y en cualquier momento, rompiendo con las expectativas del lector y creando nuevas posibilidades narrativas.

Como en una partida de rol, los personajes crean la historia pero, al mismo tiempo, son todos ellos prescindibles, y las acciones resultan por esta razón terriblemente realistas y verosímiles. G.R.R. Martin construye su historia como si estuviese jugando una partida de rol en la que interpretase a todos los personajes y, al mismo tiempo, al narrador o director de juego.

Visto todo esto, creo que podemos afirmar que el género épico nace originariamente de la narración oral de hazañas heroicas y, aunque sobrevive hasta nuestros días gracias a los textos escritos en forma de poemas épicos, mantiene esencialmente a lo largo de los siglos un fuerte nexo con la oralidad. Este género narrativo dará como fruto la épica moderna o narrativa de mundos imaginarios, basada en la invención de mundos y héroes fantásticos que, a su

vez, originará una nueva forma de literatura oral: los juegos de rol. Esta nueva forma de oralidad está en la raíz de las narraciones épicas contemporáneas de la misma forma que las canciones de las leyendas de la antigüedad lo estaban en la epopeya, transfigurando radicalmente la forma de las narraciones épicas de la actualidad y nuestra forma de percibir el género.

4.3. Ciencia-ficción, subgéneros fantásticos y su relación con la narrativa de mundos imaginarios

Un género es siempre la transformación de uno o varios géneros antiguos, por inversión, por desplazamiento, por combinación⁵⁸⁶. La literatura fantástica como concepto general no constituye un género ni está limitada a un determinado periodo de modo exclusivo. Como explica Harry Belevan, lo fantástico existe en la medida en que hay conciencia de ello; es decir, que va a sintomatizarse en el lector por medio de “provocaciones lecturales”, no es “un género específico de la literatura sino una expresión susceptible de emanar de cualquier técnica o género”⁵⁸⁷. Según Rosemary Jackson⁵⁸⁸, podría entenderse que la fantasía es una forma de literatura de la cual emerge un buen número de géneros relacionados. Una forma literaria que proporciona un gran número de posibilidades de representación a partir de las cuales varias combinaciones producen diferentes tipos de ficción en diferentes situaciones históricas.

*Tomando en préstamo términos lingüísticos, el modelo básico de la fantasía podría ser visto como un lenguaje (...) del cual derivan sus varias formas, o paroles. De este modo se desarrolla la literatura romancística o “lo maravilloso” (incluyendo los cuentos de hadas y la ciencia ficción), literatura “fantástica” (incluyendo cuentos de Poe, Isak Dinesen, Maupassant, Gautier, Kafka, H.P. Lovecraft) y relatos afines de estados psíquicos anormales, delirio, alucinación, etc. Esto no implica que exista un modelo teórico ideal al cual se conformen todos los relatos de fantasía. No hay una entidad abstracta llamada “fantasía”, sólo hay un rango de diferentes obras que tienen similares características estructurales y que parecen ser generadas por similares deseos inconscientes. Esas obras pueden agruparse a través de sus manifestaciones particulares del deseo.*⁵⁸⁹

⁵⁸⁶ Todorov, T, “El origen de los géneros”, en Garrido Gallardo, M. A., *Teoría de los géneros literarios*, Madrid, Arco, 1988, p.34.

⁵⁸⁷ Belevan, Harry, *Teoría de lo fantástico*, Barcelona, Anagrama 2006, p. 83 y ss.

⁵⁸⁸ Jackson, “Introducción” en *The Literature of Subversion*, cit.

⁵⁸⁹ *Ibíd*em, pp. 7 y 8.

Como ya dijimos en su momento⁵⁹⁰, no consideramos que pueda establecerse diferencia estética alguna entre una “literatura maravillosa” y otra “literatura fantástica” basándose en el modelo de mundo en el que se desarrolla la acción, ya que no consideramos que exista un mundo fantástico en oposición a otro mundo maravilloso. En cualquier caso, es cierto que las manifestaciones de lo fantástico a las que se refiere Jackson, o los subgéneros, si se prefiere optar por considerar la literatura fantástica como género (a pesar de los ya citados problemas teóricos que se derivan de esta consideración⁵⁹¹), son muy diversos y responden, en ocasiones —como es el caso de la épica moderna— a características estructurales concretas y bien definidas.

En cualquier caso, es importante ser consciente de que la mayoría de las categorías que consideramos actualmente son impuestas bajo criterios comerciales y no estéticos, lo cual genera una enorme confusión ya que debemos diferenciar entre las etiquetas de la industria editorial y los verdaderos géneros literarios (si de algún modo estos se pueden considerar más allá de los géneros naturales y los géneros históricos). Como apunta Orson Scott Crad:

*Hubo un tiempo en el que todas las categorías actuales formaban parte de la literatura general. Cuando se publicó **Lo que el viento se llevó** era sólo una novela, no “histórica” o “romántica”, aunque sin duda hoy se la calificaría de una de esas maneras. Y en los tiempos en que H.G. Wells, Julio Verne, A. Merritt, H. Rider Haggard y otros inventaron el género de la ciencia-ficción, sus novelas se publicaban y exponían junto a las de contemporáneos como James, Dreiser, Woolf o Conrad.*

*(...) La extrapolación rigurosa, la adoración por la tecnología, y las aventuras místicas en extraños y misteriosos lugares: el origen de cada corriente de la ficción especulativa actual puede rastrearse hasta autores que escribían antes de que existieran estas clasificaciones comerciales.*⁵⁹²

Todorov, al hablar de las subcategorías de lo maravilloso (podríamos emplear simplemente el término “fantástico), incluye entre ellas (también lo

⁵⁹⁰ “Fantasía, teorías sobre lo fantástico y ubicación de la épica no mimética al respecto”, cap. 1.2.1 del presente trabajo.

⁵⁹¹ “Fantasía: teorías sobre lo fantástico y ubicación de la narrativa de mundos imaginarios al respecto”, cap. 1.2.1. del presente estudio.

⁵⁹² Scott Crad, Orson, *¿Cómo escribir ciencia ficción y fantasía?*, Madrid, Alamut, 2013, pp. 10-13.

hace Rosemary Jackson, como acabamos de leer) la ciencia-ficción. Creo que esta consideración es apropiada, aunque debemos observar que la ciencia-ficción tiene sus propios rasgos estéticos particulares y no siempre es, por ejemplo, una manifestación literaria de carácter escapista (por citar algún evidente punto de divergencia con lo que comúnmente consideramos el modo de fantasía más extremo, al que pertenece la narrativa de mundos imaginarios y que estos autores consideran, por ello, “alta fantasía”).

Algunos autores como Alberto Santos opinan, por el contrario, que la ciencia-ficción no sólo se aleja estéticamente de la fantasía “pura” sino que se opone a esta. Santos coloca precisamente a E. R. Eddison como emblema (y a Tolkien como el sucesor definitivo) de esa fantasía pura que como género se enfrentó a la ciencia-ficción (género que considera profundamente apegado a la modernidad)⁵⁹³. Orson Scott también considera que a pesar de la dificultad de establecer categorías rigurosas “existía una clara diferencia, incluso a comienzos de siglo, entre la incipiente ciencia-ficción, la fantasía, y el resto de la literatura”⁵⁹⁴. Dicho autor explica la dificultad de explicar y catalogar en las postrimerías de la literatura moderna obras como *La máquina del tiempo*, *La guerra de los mundos* o *El hombre invisible*, ya que todas las novelas de H.G. Wells eran completamente distintas entre ellas, pero compartían la sensación de tratar sobre avances en la ciencia, de ahí que se las llamara “romances científicos”⁵⁹⁵.

La mayoría de las obras catalogadas hoy dentro del género de ciencia-ficción revelan un alto grado de compromiso de carácter cientificista con la realidad y tratan temas como la supervivencia del género humano tras una confrontación nuclear o algún otro cataclismo, la explosión demográfica o los avances de la ingeniería genética. De hecho esta temática y su caracterización como realidad verosímil desde una perspectiva “científica” es seguramente el rasgo temático que mejor define el género.

⁵⁹³ Santos castillos, Alberto, “Introducción” en Eddison, *La serpiente de Uróboros*, cit., pp. 6 y 7.

⁵⁹⁴ Scott Crad, Orson, *¿Cómo escribir ciencia ficción y fantasía?*, cit., p. 11.

⁵⁹⁵ *Ibídem*.

Podemos afirmar que, de forma general, o mayoritaria, las obras que han sido catalogadas tradicionalmente como ciencia-ficción tienen un carácter futurista o profético y se decantan por temas como la colonización de otros planetas o galaxias, viajes en el tiempo, experimentación científica, encuentros con alienígenas o creación de seres artificiales como androides, robots, ciborgs, etc. En décadas anteriores, como la de los sesenta, la ciencia-ficción se ocupaba de otros temas en boga de discusión científica como las ciencias biológicas, la semiótica o las teorías lingüísticas tomadas de Noam Chomsky.

Como género definido, la ciencia-ficción se consolida a finales del siglo XIX. Algunos críticos llegan al extremo de situar el origen de la ciencia-ficción en algunos relatos proféticos de la Biblia en los que los profetas auguraban un futuro apocalíptico, en Luciano, en las novelas del círculo de Arturo, y en Voltaire⁵⁹⁶. Otros, como apunta Pablo Nicoli, consideran que la primera obra de ciencia-ficción pura es *Frankenstein*, la obra maestra de Mary Shelley, publicada en 1818⁵⁹⁷. Y la mayoría considera a Julio Verne como el pionero o padre del género. Resulta interesante al respecto observar el siguiente fragmento de Orson Scott relativo a las diferencias y similitudes existentes entre Julio Verne y Orson Wells:

*Esto seguramente las asemejaba (se refiere a las novelas de Wells) a los trabajos de Julio Verne, que también trataba sobre avances científicos en novelas como Veinte mil leguas de viaje submarino. Pero Verne no parecía encontrar nunca peligros o matices oscuros en el desarrollo de la tecnología, y al final sus novelas no trataban tanto sobre la ciencia como sobre las maravillas que podrían encontrarse en lugares extraños e inaccesibles. En **Veinte mil leguas** importaba menos el submarino de Nemo que las maravillosas vistas desde sus claraboyas. **Viaje al centro de la Tierra** trataba sobre la supervivencia en un entorno hostil y extraño, e incluía deliciosas insensateces sobre las ruinas de la antigua Atlántida o dinosaurios que habían sobrevivido en las entrañas de la Tierra. Wells era mucho más serio y lógico que Verne en su extrapolación de las posibles consecuencias de los avances*

⁵⁹⁶ Abrahan, Daniel, “La ciencia-ficción, la space opera y la literatura de frontera”, [en línea], Literatura Fantástica RBA, noticias de otros mundos, (24-05-2013), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.literatura-fantastica.es/> , [última visita 11-03-2015].

⁵⁹⁷ Nicoli Segura, Pablo, “En torno a lo fantástico y otros géneros inmediatos”, cit.

*científicos. Aunque sus historias en ocasiones tenían estructuras similares. Por ejemplo, mientras **La vuelta al mundo en ochenta días** trata íntegramente sobre los monumentos y maravillas del mundo en los tiempos de Verne, su final depende por completo del conocimiento de un hecho científico: que al viajar hacia el este el protagonista ganaba un día cuando cruzaba la línea internacional de cambio de fecha. Es bastante similar al juego estructural de Wells cuando hace que a los invasores de Marte en **La guerra de los mundos** les detenga el resfriado común. Los grandes acontecimientos se ven alterados por hechos de lo más insignificante, y cuando el lector alcanza la sorprendente resolución, se restaura su fe en el orden del universo.*⁵⁹⁸

Se trata, en definitiva, de una forma híbrida que combina elementos de la novela realista, la novela gótica, y el relato fantástico moderno, pero que se caracteriza —como acabamos de decir— por la pretensión del autor de sustentar la construcción de su fábula bajo los parámetros del paradigma científico.

De esta forma, aunque en nuestra opinión responde a la representación de un mundo (o al menos un tiempo) imaginario y casi siempre fantástico, se reviste de una cierta apariencia de verdad o de posibilidad. Es decir, que requiere un alto grado de verosimilitud para cuya consecución se apoya en explicaciones aparentemente empíricas de los hechos narrados (aunque frecuentemente debe modificar los principios que sustentan las reglas de su universo ficticio creando hipótesis especulativas o simulacros científicos).

Darko Suvin⁵⁹⁹, uno de los investigadores que más ha trabajado el campo de la ciencia-ficción, la define como un género cuyas condiciones son la presencia e interacción de “estrangement and cognition, whose main formal device is an imaginative framework alternative to the author’s empirical environment”^{PP}. Es decir, se introduce al lector en un mundo imaginado y extraño (por lo general tecnológicamente muy avanzado) que difiere de su mundo empírico, pero que responde a las mismas leyes científicas que rigen nuestra realidad empírica. En este punto, Suvin y otros muchos críticos consideran que los relatos de ciencia-ficción no pueden considerarse

⁵⁹⁸ Scott Crad, Orson, *¿Cómo escribir ciencia ficción y fantasía?*, cit., p. 11.

⁵⁹⁹ Suvin, Darco, en “La ciencia-ficción, la space opera y la literatura de frontera”, cit.

fantásticos, pues los relatos fantásticos nos introducen en un mundo también extraño, pero que no sigue las mismas leyes que gobiernan nuestro mundo.

En la misma línea, algunos teóricos consideran poder afirmar que la ciencia-ficción no es literatura fantástica, pues lo fantástico es imposible e inexplicable hoy, mañana y siempre. Y, por supuesto, “la ciencia-ficción es imposible hoy, pero no mañana, por tanto pierde su condición de literatura fantástica”⁶⁰⁰. La principal debilidad de esta conjetura es que nos obliga a esperar a la resolución práctica de un problema científico para decidir sobre una cuestión de carácter literario. Es decir, dos obras que responden a los mismos rasgos estéticos, tanto semánticos como estructurales, pongamos como ejemplo *10.000 leguas de viaje submarino* y *Viaje al centro de la tierra*, pertenecerían a rangos diferentes —el segundo sería fantástico y el primero no— simplemente porque se ha inventado el submarino pero aún nadie se ha adentrado en el interior de la corteza terrestre y ha descubierto un mundo en el que habitan saurios y animales prehistóricos.

De esta forma, una obra ambientada en el siglo XXX podría quedar descatalogada como fantástica o no fantástica demasiado tiempo siquiera para que a alguien le interese el asunto. Creo que en realidad esta verosimilitud de la que se reviste la ciencia-ficción es un rasgo estético que se sustenta en una fe literaria en las explicaciones aparentemente científicas que no difiere demasiado de la que exige cualquier otro tipo de literatura fantástica o maravillosa. Dicho de otra forma, justificar con una explicación aparentemente científica el fenómeno “zombie” como una enfermedad producida por un virus, o explicar que un poderoso dios caído de los cielos pertenece en realidad a una raza extraterrestre muy avanzada tecnológicamente, no convierte un relato fantástico en un relato “realista”.

En cualquier caso, creo conveniente distinguir aquí entre la literatura que podríamos catalogar como “ciencia-ficción pura”, tomemos el ejemplo de la mayor parte de los relatos de Isaac Asimov o Arthur C. Clarke, cuyas narraciones realmente pretenden ajustarse a las leyes que nuestro paradigma científico considera que rigen el comportamiento de nuestro universo y se sustentan, por tanto, en hipótesis de tipo científico u empírico casi de la misma

⁶⁰⁰ Abrahan, Daniel, “La ciencia-ficción, la space opera y la literatura de frontera”, cit.

forma que lo haría un ensayo especulativo científico (dando como resultado un grado de “fantasía” muy pequeño), de la literatura fantástica de estética futurista y argumentos heroico-apocalípticos o aventureros como los relatos pertenecientes al subgénero temático que proliferó en la década de los ochenta conocido como “cyberpunk”.

Estas y otras formas afines de la literatura, como la llamada “space opera”, no pueden considerarse estrictamente ciencia-ficción. En algunos casos, como el de la space opera, podemos considerar que se trata más bien de novelas de aventuras herederas de la tradición de la “novela griega” en la misma línea que las “novelas de piratas” o las de “El oeste”⁶⁰¹ (equiparables en cierto modo a algunas de las ficciones sobre mundos imaginarios que venimos estudiando como los relatos de Conan). Se trata de una literatura ambientada siempre en un espacio fronterizo, en cierto modo exótico, pero sobre todo desconocido, misterioso, diferente. En este sentido existe una fuerte relación — como decimos— con nuestro objeto de estudio: la épica moderna y la narrativa de mundos imaginarios en general. El espacio exterior o el futuro lejano, considerados como la “última frontera”, pueden responder en muchos casos a las mismas necesidades estéticas que los pasados absolutos y universos arcaizantes de Tolkien, Eddison o Howard. Podemos encontrar antecedentes bastante antiguos de este fenómeno literario a medio camino entre lo arcaico y lo futurista, como el de *The Coming Race*, obra publicada en 1871 por Bulwer Lytton que nos presenta una Edad de la tecnología que hace de puente entre los viejos valores y los nuevos. Se trata de una novela que trata de reconciliar un hipotético estado social moderno gracias a la aportación de una especie de misticismo antiguo.

En algunos casos mucho más modernos, como el de *La guerra de las galaxias*, creo que no resulta demasiado aventurado afirmar que responde a las mismas características y motivaciones que cualquiera de las obras (más o menos contemporáneas) que enmarcamos dentro de la narrativa de mundos imaginarios. En cuanto a su estructura externa, se presenta como una serie de novelas que forman una saga épica de la misma forma que pueden hacerlo las

⁶⁰¹ Nicoli Segura, Pablo, “En torno a lo fantástico y otros géneros inmediatos”, cit.

obras de Martin⁶⁰² o de Margaret Weis y Tracy Hickman⁶⁰³. Tiene sus propios héroes legendarios, los jedi, que no se diferencian demasiado de los caballeros andantes (poseen su propio código a medio camino entre el caballero cruzado, el samurai y el monje shaoling, y su símbolo de poder es la espada, aunque en este caso se disfraza de elemento futurista altamente sofisticado y se llame “sable láser” o “sable de luz”). Y tiene su propio “señor oscuro”, el Emperador que pretende someter el universo bajo el yugo de su poder. Pero el rasgo más importante que ambos fenómenos literarios comparten es la configuración de un mundo imaginario con su complejo bestiario de criaturas, sus civilizaciones, sus religiones, leyes naturales y formas de magia. Por tanto, la única diferencia remarcable en esta cuestión es que el universo ficticio en el que se desarrollan los acontecimientos de *La guerra de las galaxias* pretende responder (aunque sólo en parte, como hemos visto) a una estética futurista.

Si hacemos un análisis comparativo algo más profundo, y prestamos atención a los rasgos de la poética épica presentes en la saga de George Lukas, observamos interesantes similitudes. En primer lugar vemos que la serie cuenta con la presencia de, al menos, dos héroes que se ajustan al canon de la épica tradicional⁶⁰⁴. Tanto Luke Skywalker como su padre Anakin están marcados por el destino como jedi (por su potencial innato de controlar “La fuerza”), ambos acabarán siendo capitanes de hombres en una gran guerra y —lo más importante—, ambos son jóvenes impulsivos cuya balanza entre *fortitude* y *sapientia* se desequilibra claramente a favor de la primera, y ambos cuentan con el contrapeso de la sabiduría de su Néstor particular, un maestro que les adelanta en edad y pretende equilibrar la balanza (ya sea este Joda, Qui Gon Jinn u Obi-Wan Kenobi). La caracterización del héroe como sujeto joven de carácter impulsivo e irreflexivo se convierte en elemento esencial de la poética épica de *La Guerra de las Galaxias* ya que es el origen de la cólera de Anakin, que actúa como desencadenante de la acción dramática de la serie al provocar la caída del protagonista en el “lado oscuro de la Fuerza”. El peligro de la caída en el “lado oscuro” es uno de los temas centrales de la obra, y

⁶⁰² Martin, G.R.R., *Canción de hielo y fuego...*, cit.

⁶⁰³ Hickman y Weis, *Crónicas de la Dragonlance*, cit.

⁶⁰⁴ Ver “El héroe épico”, cap. 2.1.1. del presente trabajo.

supone una reflexión acerca de la condición del héroe equiparable a la que veíamos en las obras de Homero⁶⁰⁵.

Otra forma o subgénero fantástico o maravilloso, del que hablamos también en el primer capítulo, es el “realismo mágico” o “lo real-maravilloso”, si empleamos la terminología de Alejo Carpentier (aunque para algunos críticos se trate de manifestaciones diferentes). Es uno de los fenómenos literarios más importantes del siglo XX y se trata de un género típicamente latinoamericano, no en vano su concepción parte de la idea de Carpentier de que lo maravilloso se encuentra particularmente en la realidad latinoamericana. Según él, lo real maravilloso consiste en desvelar y revelar esta realidad maravillosa a través de la obra creativa del artista⁶⁰⁶. Como explica Nicoli Segura:

*La combinación oximorónica de estos dos términos sintetiza y amalgama dos órdenes o mundos aparentemente contradictorios: el de la realidad empírica y el de lo sobrenatural, o bien el de lo cotidiano y el de lo maravilloso. El realismo mágico se ha interpretado frecuentemente como expresión de la mezcla de razas o como fusión de la realidad empírica con mitos y leyendas; es decir, como reflejo del carácter sincrético que caracteriza a la cultura hispanoamericana. En el realismo mágico, la presencia del elemento sobrenatural, o mágico, se presenta con tal verosimilitud que no causa sorpresa ni entre los personajes ni en el lector, y se considera parte de un mundo en el que conviven armónicamente dos realidades antagónicas.*⁶⁰⁷

Aunque el realismo mágico produce universos imaginarios como el de Macondo⁶⁰⁸ que responden a sus propias reglas y por lo tanto debemos considerar no miméticos —al igual que los mundos épicos imaginarios que venimos analizando—, estos mundos imaginarios responden a unas necesidades expresivas diferentes. En primer lugar, carecen de la naturaleza evasiva de herencia romántica que caracteriza las obras de la épica moderna

⁶⁰⁵ Ibídem.

⁶⁰⁶ Carpentier, Alejo, “Prólogo” en *El reino de este mundo*, cit.

⁶⁰⁷ Nicoli Segura, “En torno a lo fantástico y otros géneros inmediatos” [...](#), cit.

⁶⁰⁸ García Marquez, Gabriel, *Cien años de soledad*, Barcelona, Mondadori, 2007.

ya que presentan, como afirma Nicoli Segura, un fuerte carácter sincrético que pretende aunar las realidades aparentemente contradictorias que caracterizan la cultura latinoamericana.

Se trata de una literatura fuertemente comprometida con su tiempo y con su mundo, cuya universalidad se basa precisamente en su particularidad. Podemos encontrar en alguna de las obras de la narrativa de mundos imaginarios rasgos de compromiso con su tiempo y su realidad, pero difícilmente podremos concluir que se trate de un rasgo característico del género épico ni de la narrativa de mundos imaginarios.

En segundo lugar, aunque como en el realismo mágico, en la narrativa de mundos imaginarios también conviven, en ocasiones, dos realidades antagónicas (hemos citado los ejemplos de *La historia interminable* o *Neverwere*), en la narrativa de mundos imaginarios no lo hacen de forma armónica, los elementos maravillosos causan sorpresa a los personajes del mundo real de la ficción y tan sólo suelen ser aceptados o incluso percibidos por uno de ellos o un pequeño grupo.

Aparte de estas diferencias, podemos encontrar también ciertas similitudes. Algunas obras del realismo mágico, como es el caso de la citada *Cien años de soledad*, presentan rasgos que podríamos interpretar como guiños de naturaleza épica a la tradición de la epopeya antigua que, en cierto modo —y sólo en este aspecto—, las acerca a la épica moderna. Existe, por ejemplo, en la creación de Macondo un marcado carácter fundacional que podría relacionarse con el mito de Eneas y Roma. Sus héroes, los Buendía, bien podrían considerarse protagonistas de una saga familiar semejante a las sagas islandesas. Y no debemos dejar de tener en cuenta la odisea particular del Coronel Aureliano Buendía y su retorno a Macondo como representación de su propia Ítaca.

Podemos considerar, desde este punto de vista que, tanto la narrativa de mundos imaginarios como el realismo mágico, son formas literarias herederas o continuadoras en cierto modo de la epopeya antigua, y constituyen (por mantener fidelidad con el carácter maravilloso de la epopeya) una respuesta diferente al que supuso el “realismo” de la novela moderna frente al agotamiento de la épica medieval, manifiesto en la última época de los libros de caballerías).

4.4. Narrativa de mundos imaginarios y arte gráfico

El descubrimiento de la fotografía y su posterior desarrollo técnico y tecnológico suponen un punto de inflexión en el mundo de las artes plásticas. Desde el siglo XX la pintura se encuentra cara a cara ante un nuevo lenguaje que compite directamente en su ámbito de acción tradicional: la recreación de la realidad a través de imágenes creadas.

Por supuesto, no pretendemos afirmar que la única función de la pintura consista en la mimesis de la realidad, ni tampoco que sea esta la única función de la fotografía. De hecho los problemas teóricos de fondo al respecto no son demasiado relevantes para la cuestión que nos ocupa. Lo que sí nos interesa es el desplazamiento en aspectos formales, temáticos y conceptuales que se producen en el campo de las artes plásticas al entrar en competencia con ellas un nuevo género capaz de crear representaciones de la realidad de una forma, sino más fiel —esto tampoco es demasiado relevante ahora—, sí más rápida y sencilla.

Parece sensato afirmar que resulta más fácil, a priori, obtener una fotografía de carácter “naturalista” que realizar una pintura de semejantes características sobre el mismo objeto. Es cierto que este punto también podría discutirse alegando que para reflejar de un modo “fidedigno” una escena o figura del mundo percibido visualmente, deberían trabajarse complejos aspectos que van desde la iluminación a cuestiones demasiado complejas y específicas de dicho medio de expresión artística. Pero también es cierto que conseguir el mismo grado de “realismo” a través de una pintura o ilustración requiere para el artista mayor trabajo y, sobre todo, mayor cantidad de tiempo.

Estas circunstancias, lejos de resultar un problema para la pintura y el resto de las artes plásticas, supusieron probablemente la mayor liberación experimentada por estas en su larga historia. Una liberación tan radical que removi6 las más profundas raíces de sus paradigmas estéticos. Sólo tenemos que observar la forma en que las vanguardias de principios del siglo XX transformaron para siempre la pintura o la escultura, y veremos que esta transformación ha resultado más productiva y, sobre todo, más permanente que la que produjeron los análogos movimientos en otros géneros artísticos como la música o la literatura. Estas vanguardias aprendieron, y nos

enseñaron, a ver la realidad de una forma totalmente diferente, profundizando en conceptos estéticos y formales que iban más allá de la mera representación, más allá del objeto y de nuestras limitaciones perceptivas.

Pero no es nuestra labor aquí abordar el tema de las vanguardias pictóricas de principios del siglo XX, sino ocuparnos del desplazamiento de la ilustración figurativa hacia la representación de la ficción fantástica o de los mundos ficcionales, favorecida también por la inmersión de la fotografía en el campo de las artes plásticas. Concretamente trataremos sobre el género nacido a raíz del fenómeno literario que venimos estudiando, es decir, la “ilustración de fantasía”, o “ilustración de mundos épicos imaginarios”.

Estos mundos, creados inicialmente en el marco de la literatura narrativa, ofrecen un nuevo objeto de trabajo lleno de matices y posibilidades. Por un lado, este nuevo mundo devuelve al artista a la perspectiva en la que podían encontrarse sus análogos de épocas anteriores a la hora de representar sus monstruos y dioses —sin más ojos que los que otorga la imaginación—. Por otro, dota al artista gráfico de un campo de acción en el que difícilmente podía entrar en competencia la fotografía, ya que, a priori, no se puede fotografiar lo que no existe.

Aunque el género narrativo de mundos imaginarios tiene sus raíces a finales del siglo XIX, es —como hemos dicho en numerosas ocasiones— en las postrimerías de la II Guerra Mundial, los años treinta del siglo XX, cuando se producen los fenómenos literarios que conformaran las dos grandes vertientes estéticas de la ilustración fantástica, el mundo de *Conan el Cimmerio* (1935), y el mundo de J.R.R. Tolkien, que vera la luz en 1937 con la publicación de *El Hobbit*.

El mundo de Tolkien es, en principio —como hemos señalado⁶⁰⁹—, un universo más alejado de la realidad, completamente basado en la invención, e imbuido de magia y razas y culturas míticas que cuentan incluso con sus propias lenguas. El de Robert E. Howard, aunque basado en una época arcaica también inventada y de geografía ficticia, contiene una porción de magia y fantasía mucho menor y pretende —al menos parcialmente— representar una supuesta era prehistórica de nuestro mundo. Podríamos decir, por todo ello,

⁶⁰⁹ “Caracterización del mundo imaginario: geografía, mitología e historia”, cap. 3.2.5 del presente trabajo.

que es más realista. Sin embargo, la estética que ambos mundos han inspirado a los ilustradores que han trabajado sobre estos textos parecen ir, esencialmente, en la dirección opuesta.

La inspiración en el mundo de Conan dará como fruto algunos de los tópicos más productivos de la ilustración de fantasía, y que influirán de forma muy significativa en la estética del mundo del cómic y de cierta vertiente del cine fantástico y de ciencia-ficción. Por un lado se produce un imaginario muy definido que presenta al héroe como un destructor de hombres, monstruos y brujas, y le caracteriza estéticamente como un musculoso culturista. Por otro lado, se convierte la imagen de la mujer en un objeto casi exclusivamente erótico (aunque con el tiempo —y sin perder sus funciones eróticas— encontraremos también heroínas destructoras, suele primar el papel de doncella indefensa o bruja sensual).

La ilustración de personajes femeninos con una elevada carga de erotismo ha generado un subgénero de “ilustración erótica de fantasía” que, aunque permanece vinculado estéticamente al mundo del cómic o los videojuegos, y mantiene formas arcaizantes de carácter medievalista (muchas veces mezcladas con elementos futuristas o del mundo del “gótico-punk”), se desmarca de la representación de mundos de fantasía mítica concretos para recrear sencillamente en una estética que el tiempo ha topicalizado. Algunos autores, como el español Luis Royo⁶¹⁰, se han especializado en este tipo de ilustración alcanzando cotas de reconocimiento que en ocasiones superan a los artistas más reconocidos del género original.

Otro subgénero relacionado con la narrativa de mundos imaginarios y el erotismo es el de la ilustración gótica. Si bien conserva la mayoría de los rasgos de la ilustración de fantasía tradicional, se ocupa de temas ambientados en lo sobrenatural pero dentro de nuestro propio mundo y no en mundos inventados. Aunque en el campo de la literatura narrativa estos géneros están claramente diferenciados, en el mundo de la ilustración los mismos artistas

⁶¹⁰ Royo, Luis, *Women*, Barcelona, Norma, 1992.
Malefic, Barcelona, norma, 1994.
Secrets, Barcelona, norma, 1996.

suelen explotar temas fantásticos, de terror gótico o ciencia-ficción. Puede servirnos como ejemplo otra ilustradora española, Victoria Francés⁶¹¹.

Retornando al mundo de Conan, debemos prestar especial atención a uno de los artistas más influyentes de todos los tiempos en su ámbito. Frank Frazetta⁶¹², que puede considerarse el pionero de la línea de ilustración fantástica inspirada en el mundo de Howard de la que ya hemos hablado. Destaca por su enorme dominio en el tratamiento de la fisionomía humana y animal y por dotar a sus ilustraciones de una luz y textura muy personales y reconocibles.

En la misma corriente estética, y muy influenciado por Frank Frazetta, destaca el peruano Boris Vallejo⁶¹³. Sus trabajos exageran aun más el detalle en la representación de la musculatura y muestra un mayor interés por la figura femenina (dentro de la estética del culturismo) presentando como tema principal heroínas desnudas o semidesnudas frente a criaturas monstruosas. Si bien su dominio de la técnica es excelente y el empleo del aerógrafo dará a sus trabajos un acabado y textura de gran definición, el empleo de modelos para la representación de sus personajes, aunque obtiene resultados aparentemente de mayor realismo, hace que las escenas resulten artificiales y poco creíbles. Estos mismos defectos y virtudes pueden aplicarse a autores posteriores como el ya citado Luis Royo.

Si el mundo de Conan creado por Robert E. Howard dará origen a gran parte de los tópicos y temas de la ilustración épico-fantástica, el universo de Tolkien generará, en una dirección radicalmente diferente, el resto. El propio J.R.R. Tolkien⁶¹⁴ marcará las líneas básicas de esta tendencia dentro del género con sus bocetos, dibujos e ilustraciones. En primer lugar se producirá

⁶¹¹ Francés, Victoria, *Lágrimas de Piedra*, Barcelona, Norma, 2004.
Ángel Wings, Barcelona, Norma, 2005.
Dark Sanctuary, Bilbao, Astiberri, 2009.

⁶¹² Frazetta, Frank, Fantasy art, [en línea], Taringa, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, disponible en Internet: www.taringa.net/post/arte/2582222/frank-frazetta-fantasy-art.html, [Última visita 29-01-2015].

⁶¹³ Vallejo, Boris, *Deams, the art of Boris Vallejo*, Barcelona, Norma, 1999.

⁶¹⁴ Tolkien, J.R.R., *El arte de El Hobbit de J.R.R. Tolkien*, Barcelona, Minotauro, 2012.

un giro hacia el paisaje como tema principal. Este giro tiene su origen en el enorme interés del escritor (manifiesto en las profusas descripciones de sus obras literarias) por dotar su mundo de realidad y forma.

La inquietud por la representación del paisaje en las ilustraciones que toman como objeto el mundo de Tolkien está presente en los principales artistas que han ilustrado las publicaciones sobre Arda y la Tierra Media, haciendo de este uno de los principales protagonistas de sus obras. La creación del universo de Tolkien es tan minuciosa y elaborada que muchos de sus diseños han sido mantenidos casi con exactitud en recreaciones posteriores, no sólo en el campo de la ilustración, sino también en otros territorios de la representación a través de la imagen como el cine o los videojuegos.

También los héroes de Arda y la Tierra Media presentarán un carácter y estética completamente diferentes a los que ha inspirado la literatura de Robert E. Howard. Los artistas que han ilustrado el universo de Tolkien se inspiran en la estética medieval que impregna la obra del escritor sudafricano. Se aprecia una clara intención de recrear un universo lo más “realista” posible. Se crean complejos vestuarios y panoplias de guerra obedeciendo a las detalladas descripciones de los libros. Estos artistas generarán una estética diferente y reconocible para las diferentes razas y culturas, y se caracterizarán a los protagonistas siempre de acuerdo a las bases establecidas por el autor literario.

En cuanto al papel de la mujer, también habrá una divergencia absoluta respecto a lo dicho sobre la línea estética anterior. La belleza y la sensualidad de las heroínas de Tolkien será sutil, equilibrada y absolutamente respetuosa. Tanto en su papel de dama como ejerciendo de heroína guerrera se representa a la mujer con la misma pretensión de verosimilitud que a los personajes masculinos, y el erotismo gratuito queda fuera de lugar.

Aunque muchas de las criaturas, monstruos y otras razas inventadas pertenecen a la creación de la épica clásica, de la medieval, de los libros de caballería o —sencillamente— del folclore popular, el bestiario del universo de Tolkien sienta —como hemos señalado— las bases del imaginario que conformará la creación de la mayoría de los mundos imaginarios posteriores. Elfos, enanos, medianos, orcos, trasgos, lobos huargos y dragones se convertirán a partir de su obra en lugares comunes de la narrativa de mundos

imaginarios y su naturaleza variará muy poco en esencia la forma con la que él nos los presentó.

Las ilustraciones inspiradas en el universo de la *Dragonlance*, cuyo artista más representativo es Larry Elmore⁶¹⁵, presentan una estética más cercana al mundo del cómic, y podríamos considerarlas en muchos aspectos un punto intermedio entre la estética de *Conan* y la del mundo de Tolkien. Si bien, el vestuario y el imaginario pertenecen a un mundo medievalizado similar al de Tolkien, la caracterización de los personajes recuerda más a los de los cómics de Conan.

Otro mundo épico que ha dado pie a una abundante creación de ilustración a su alrededor ha sido el inventado por Michael Moorcock para su oscuro emperador hechicero Elric. En el plano estético, el universo de Moorcock aporta profundidad y complejidad al mundo interior del héroe y rompe con la forma de afrontar el tópico entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad. Elric es un hechicero albino de ojos violetas y sin duda su iconografía está muy presente en obras posteriores. Podemos encontrar un claro ejemplo —como ya hemos señalado— en los Targaryen de G.R.R. Martin. El universo de Elric ha sido ilustrado por artistas del cómic como Frank Brunner⁶¹⁶.

Canción de hielo y fuego es —como también hemos dicho ya en repetidas ocasiones— la obra cumbre de la narrativa de mundos imaginarios contemporánea. No en vano a Martin, su autor, se le conoce como el Tolkien norteamericano. Su mundo se asemeja al del sudafricano en detalle y complejidad, y como éste ha creado mapas, criaturas, culturas, religiones y genealogías que dotan de enorme realismo al universo donde se producen sus aventuras. El ambiente imbuido de magia es, a pesar de ello, de un asfixiante realismo. Los personajes están dotados de una enorme complejidad psicológica y moral, y es en este aspecto en el que se han basado principalmente los ilustradores de la saga: la caracterización de los personajes.

⁶¹⁵ Elmore, Larry, *Art Fantastix*, SQ Productions, 1993.

⁶¹⁶ Brunner, Frank, *Mythos: The Fantasy Realms of Frank Brunner*, Vanguard Productions, 2007.

Las ilustraciones de la obra siguen la línea estética realista de los artistas de la obra de Tolkien, otorgando gran importancia al diseño de escenarios, vestuarios y armaduras de inspiración medieval y aspecto verosímil. Destacan Roman Papsuev, Luisa Giliberti o Kerem Beyit⁶¹⁷.

⁶¹⁷ Beyit, Kerem, *Realms*, Planeta De Agostini, 2009.

CONCLUSIONES

La narrativa de mundos imaginarios es uno de los géneros más productivos desde el último tercio del siglo XX hasta nuestros días. Es, a pesar de ello, y quizás por su consideración como literatura popular, juvenil, o de entretenimiento, un género poco estudiado por la crítica literaria que, a excepción de J.R.R. Tolkien, no ha dedicado apenas estudios a otros autores de importancia.

Tiene sus antecedentes inmediatos en la reacción neo-romántica de varios autores británicos de finales del siglo XIX y principios del XX contra la concepción científica de un orden racional y necesario de los fenómenos, y la industrialización que transformó el mundo en una sociedad capitalista. Estos autores —entre los que podemos destacar a William Morris como precursor de la fantasía de carácter heroico y ambientación medievalista, o a Lord Dunsany como creador de algunos de los tópicos que conformaran posteriormente el imaginario de J.R.R. Tolkien— producen una narrativa que pretende evadirse de una realidad concebida negativamente y recuperar ideales arcaizantes de carácter nostálgico.

Pero es a principios del siglo XX cuando dos autores —también británicos—, E.R. Eddison y J.R.R. Tolkien sientan las bases del género. *La serpiente de Uróboros* de Eddison, publicada en 1922 es el primer referente de la narrativa de mundos imaginarios, el eslabón que une al género con la tradición épica. Se trata de hecho de una verdadera epopeya moderna que construye sobre el armazón de la poética tradicional (principalmente de las sagas islandesas y de las epopeyas homéricas) una obra moderna de estética ecléctica y a la vez completamente genuina. La creación de un universo esencialmente épico pero completamente nuevo —con su propia geografía, su historia, sus héroes y su mitología— abre las puertas a un género narrativo moderno pero que tiende sus raíces directamente hasta el propio Homero.

Simultáneamente, J.R.R. Tolkien desarrolla el esbozo del universo épico (inspirado esencialmente en los poemas de la *Edda* nórdica) que acabará convirtiéndose en el modelo principal del género. La publicación de su primer gran éxito editorial, *El Hobbit* (que será el precedente de *El Señor de los Anillos*, obra arquetípica de la narrativa de mundos imaginarios) no llegará

hasta el año 1937, pero los primeros bosquejos de la obra que finalmente acabará publicando su hijo Christopher Tolkien con el título de *Silmarillion*, se remontan a 1916 o 1917^{QQ}. Por tanto, la invención de su complejo universo imaginario, comienza a configurarse en el primer cuarto del siglo XX.

Otro de los pioneros del género de la narrativa de mundos imaginarios es el autor estadounidense Robert E. Howard, autor de relatos ambientados en una imaginaria prehistoria mítica y protagonizados por héroes entre los que sobresalen Rey Kull y, sobre todo, Conan el Bárbaro. La influencia de este autor —cuyos relatos son publicados principalmente en las revistas pulp de la época^{RR}— se hace más patente en el mundo del cómic o en el del cine que en el propio género literario (en el cual la influencia de Tolkien es prácticamente monopolizadora durante décadas). Aún así, existen importantes muestras de su influencia en autores como Fritz Leiber, y en el hecho de que el indomable y musculoso guerrero bárbaro —constituido a semejanza de Conan— represente uno de los arquetipos heroicos más repetidos del género hasta la actualidad.

Aunque existe divergencia de criterios a la hora de establecer límites concretos al canon de obras suscritas dentro del marco del género, e incluso de describir los rasgos estéticos que lo definen y aplicarle una denominación concreta, no cabe duda que hay una conciencia de género por parte, no sólo de la crítica, sino también de la industria editorial, y de los autores y lectores. El género se reconoce principalmente por aspectos tópicos y temáticos (como los dragones, magos, guerras entre fuerzas del bien y del mal, o profecías apocalípticas), algunos de ellos propios del género y otros heredados de la tradición épica o reinterpretados a partir de esta. Pero lo que caracteriza particularmente al género es la creación de un universo imaginario para la ubicación de la acción. Estos universos toman como modelo principalmente el generado por J.R.R. Tolkien para ambientar su mitología élfica del *Silmarillion*.

Se trata siempre de un universo mítico de carácter arcaizante. Esto no quiere decir que este universo no pueda ser representado a través de un mundo de estética —por ejemplo— futurista, como es el caso de *La Guerra de las Galaxias*, sino que los códigos de conducta y civilización imitan a los de la Antigüedad o, más comúnmente, a los medievales. Así, podemos observar que en el ejemplo expuesto de *La Guerra de las Galaxias*, a pesar de existir naves

espaciales y armas láser, los protagonistas sirven a un código “jedi” similar al de los caballeros andantes, y tienen como emblema y arma principal una espada (aunque esta se represente como un instrumento tecnológico, es decir, un sable láser).

En estos mundos imaginarios existen criaturas y razas míticas (reinterpretadas a partir de la tradición épica o directamente inventadas), hay magia o, al menos, la mayoría de la población cree que la hay; y los dioses pueden llegar a interactuar con los mortales de la misma forma que lo hacían los olímpicos en las epopeyas homéricas. Pero lo más importante es la presencia de uno o varios héroes que protagonizan los relatos.

El héroe de la narrativa de mundos imaginarios está construido, en origen, a semejanza del héroe épico. Esto resulta evidente en las primeras manifestaciones del género, que podemos considerar estrictamente epopeyas modernas. Los demonios de *La serpiente de Uróboros* de E.R. Eddison y los protagonistas del *Silmarillion* de J.R.R. Tolkien beben directamente de la fuente de la tradición, y están caracterizados por los mismos rasgos poéticos que definen a Aquiles, Sigfrido, Beowulf o Roldán.

El Hobbit y *El Señor de los Anillos* pertenecen a una segunda etapa de desarrollo del género en la que la poética épica y la estética de la novela moderna convergen, y el héroe de la tradición épica va cediendo espacio a nuevos modelos como el representado por los apacibles y aburguesados hobbits.

Tras la publicación de *El Señor de los Anillos* tanto los rasgos que caracterizan a sus héroes como los que definen el mundo y la mitología de Arda se convierten en tópicos del género y, aunque parte de la estética épica pervive en obras posteriores, lo hace —en la mayoría de los casos— indirectamente, por influencia de la obra de J.R.R. Tolkien y no porque sus autores asuman conscientemente la poética tradicional.

Podemos señalar el comienzo de una nueva etapa de desarrollo de la narrativa de mundos imaginarios a partir de 1974. Tras la publicación de *Dungeons & Dragons*, el primer sistema de juego de rol, el género se convierte en uno de los más demandados por el público. Los juegos de rol convergen con otras vertientes de la nueva cultura popular como el cómic o el cine fantástico, y la narrativa de mundos imaginarios será una de las principales

fuentes de inspiración para estas otras manifestaciones artísticas. Los primeros juegos de rol ambientan sus aventuras en mundos imaginarios desarrollados a semejanza de los de las creaciones literarias del género, por lo que en las décadas de los ochenta y noventa del siglo XX la industria editorial comienza a demandar sagas épicas modernas que desarrollen mundos en los que ambientar dichas aventuras. Se escriben cientos de novelas, trilogías y series compuestas por múltiples volúmenes entre las que podemos destacar —por la popularidad que obtuvieron— las novelas de la *Dragonlance* de Tracy Hickman y Margaret Weis.

La característica estética más destacable de esta etapa es —como hemos señalado— la topicalización temática. La poética épica se desvirtúa y da paso a una estética nueva que asume la función de surtir de argumentos al cómic, al cine y, sobre todo, a los juegos de rol. Esto se aprecia de manera singular en la caracterización del héroe, que se desprende de gran parte de los rasgos puramente épicos que definían su naturaleza desde la tradición homérica para diversificarse en nuevos arquetipos más adecuados al universo de los juegos de rol. Así, el noble capitán de hombres invencible y orgulloso renuncia a su protagonismo exclusivo y se convierte en uno más de los nuevos arquetipos. Pasa, generalmente, a formar parte de una compañía completa de variopintos “héroes”: el guerrero bárbaro, el ladrón mediano, el enano gruñón, el elfo arquero, el pálido hechicero, la sacerdotisa sanadora, etc.

La parodia de todos estos tópicos en *El color de la magia* (1983), primera obra de la saga *Mundodisco* de Terry Pratchett, pone de manifiesto la decadencia del género y la necesidad de una renovación estética que recupere los valores iniciales y aporte aires nuevos. El ejemplo más significativo de esta regeneración de la narrativa de mundos imaginarios es *Canción de hielo y fuego* de G.R.R. Martin (1996). Esta saga inconclusa recupera los conflictos y temas heroicos de la poética tradicional y construye una verdadera epopeya mítica a semejanza de las de Homero sobre la base de un nuevo sistema estético cuya estructura se basa en la confluencia de los relatos particulares de múltiples protagonistas de igual valor que forman una trama única.

La poética épica supone, por tanto, una sólida base para el género. Converge necesariamente con la estética de la novela moderna y contemporánea, y —desde los años setenta hasta mediados de los noventa del

siglo XX— se diluye parcialmente en los tópicos que caracterizan la narrativa de mundos imaginarios como un género menor o de entretenimiento, pero mantiene su esencia con suficiente vigor como para impregnar nuevamente el corazón de obras contemporáneas como la saga de G.R.R. Martin.

Nos hemos referido hasta ahora, principalmente, a la herencia de la poética de la épica tradicional, pero el elemento que define con mayor profundidad el género, y que mantiene su jerarquía central desde sus orígenes hasta nuestros días, es la creación y el meticuloso desarrollo de mundos imaginarios como escenarios y a la vez protagonistas de la narración. Como hemos señalado el universo de Tolkien es el ejemplo paradigmático. Este autor desarrolló un complejo sistema mítico, geográfico, cultural e incluso filológico — este último es, además, el aspecto más destacable de su obra en particular—, que describe detalladamente el contexto en el que se desarrollan sus narraciones. La mayoría de los autores posteriores intentan hacer algo semejante (en algunos casos hasta el punto de ser considerados prácticamente imitadores). Es bastante común encontrar un mapa del territorio antecediendo la narración y, hoy en día, se publican bestiarios y libros de ilustraciones que representan y detallan las criaturas y escenarios de las obras más populares.

Estos universos imaginarios no son solamente escenarios, son —como hemos señalado— protagonistas centrales de las obras, ya que determinan estéticamente la condición y las acciones de los héroes y protagonistas. Forman parte de la propia acción por su condición como producto necesario de la cosmogonía y mitología que sostienen la fábula.

Arda y la Tierra Media de Tolkien, contruidos a semejanza del mundo mítico nórdico que sobrevive en los poemas éddicos, sostiene héroes semejantes a Sigfrido (las hazañas de Turin Turambar, por ejemplo, mimetizan las del héroe de los nibelungos) que viven entre elfos, enanos y dioses como los que campean por Miðgarð^{ss}. El advenimiento de nuevos héroes burgueses como los hobbits requiere la remodelación del propio mundo y la inclusión de la Comarca, un locus “burgués”, inexistente en la etapa anterior, que caracteriza las aventuras de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* de una forma muy diferente a las del *Silmarillion*.

Si atendemos a la configuración de la Hiperbórea mítica de Robert E. Howard, observamos que —a diferencia del universo mítico de los antiguos poetas griegos— Conan vive en un mundo sin fronteras entre la civilización y el caos de los monstruos y lo desconocido. Esto afecta de forma irremediable a la condición del héroe protagonista y a la estética de sus relatos.

Un mundo en el que los dioses del caos han derrotado a los del orden, como el de *Elric de Meliboné* nos ofrece la posibilidad de experimentar la épica desde la perspectiva de un héroe completamente diferente, un emperador oscuro que sirve al caos. Y lo mismo ocurre en un universo de estética más “realista” como el de G.R.R. Martin, en el que los héroes mueren y fracasan de las formas menos heroicas imaginables.

En definitiva, el mundo imaginario es el elemento central a la hora de caracterizar una obra de este género. Si bien, estos mundos comparten las susodichas similitudes —que corresponden a los rasgos definitorios del género—, el margen de caracterización particular es el motor que permite el desarrollo de la narrativa de mundos imaginarios.

Dos son, por tanto, los dos elementos esenciales para comprender y definir la poética del género. En primer lugar, los rasgos estéticos heredados de la tradición épica —entre los que debemos destacar la caracterización del héroe⁶¹⁸— que definen temática y estructuralmente la narrativa de mundos imaginarios y la diferencian estéticamente de otras vertientes de la narrativa moderna y contemporánea⁶¹⁹. Y, en segundo lugar (aunque, como hemos recalcado, con relevancia igual o mayor), la ubicación de la acción en un mundo imaginario cuya generación adquiere una importancia equiparable a la de la propia fábula épica. Este segundo elemento delimita claramente el género moderno diferenciándolo de las epopeyas y poemas de la tradición épica.

⁶¹⁸ “El héroe épico”, cap. 2.1.1. del presente estudio.

⁶¹⁹ Capítulos 2.1.2, 2.2.1., 2.2.2. y 2.2.3. del presente estudio.

REFERENCIAS

1. Obras citadas:

Aguilar e Silva, Víctor Manuel,

—*Teoría de la literatura*, Madrid, Gredos, 1975.

Albaladejo, Tomás;

—*Semántica de la narración: La ficción realista*, Taurus, 1992.

—*Teoría de mundos posibles y macroestructura narrativa*, Alicante, Universidad de Alicante, 1986.

Aristóteles,

—*Poética*, Madrid, Gredos, 1988.

Bajtín, Mijail,

—*Teoría y estética de la novela*, Madrid, Taurus, 1989.

Barceló, Miguel y **Sanroma**, Manuel,

...*La ciencia ficción, el big bang*, Barcelona, UOC, 2008.

Belevan, Harry.

—*Teoría de la literatura fantástica*, Barcelona, Anagrama, 2006.

Bioy Casares, Adolfo, (coautores: Borges, J.L. y Ocampo, S.),

—*Antología de la literatura fantástica*, Buenos Aires, Edición Sudamericana, 1940.

Borges, Jorge Luis,

—*Literaturas germánicas medievales*, Madrid, Alianza, 1980.

Bynum, David,

—*The Generic Nature of Oral Epic Poetry, Genres II*, Austin and London, University of Texas press, 1975.

Callois, Roger,

—*Imágenes, imágenes...*, Buenos Aires, Sudamericana, 1970.

Carpenter, Humphrey,

—*Tolkien, una biografía*, Barcelona, Minotauro, 1990.

Carrilla, Emilio,

—*El cuento fantástico*, Buenos Aires, Nova, 1968.

Carpentier, Alejo,

—“Prólogo” en *El reino de este mundo*, Madrid, Alianza Editorial, 2002 (primera edición 1967),

Cassirer, Ernst,

—*Filosofía de las formas simbólicas*, México, FCE, 1975.

- Cogman, Bryan,**
—*El libro oficial de Juego de tronos*, Barcelona, Randon House Mondadori, 2012.
- Cortázar, Julio**
—*Último round*, México, Siglo XXI, 1969.
- Croce, Benedetto,**
—*La poesía*, Bari, Laterza, 1963.
- Day, David,**
— *El bestiario de Tolkien*, Barcelona, Timun Mas, 1991.
- Domínguez Caparrós, José,**
—*Introducción a la teoría literaria*, Madrid, Editorial Universitaria Ramón Areces, 2009.
- Eco, Humberto,**
—Los límites de la interpretación, Barcelona, Lumen, 1992.
- García Berrio, Antonio y Huerta Calvo, Javier,**
—*Los géneros literarios, sistema e historia*, Madrid, Cátedra, 1992.
- García Gual, Carlos,**
—“Prólogo” en Graves, Robert, *Los mitos griegos...*
- Garrido Gallardo, Miguel Ángel,**
—*Teoría de los géneros literarios*, Madrid, Arco, 1988.
- Gordon, E. V.,**
—*An Introduction to old Norse*, Oxford, University Press, 1981
- Grabmann, Martin,**
—*Historia de la filosofía medieval III*, Barcelona, Labor, 1928.
- Graves, Robert,**
—*Los mitos griegos*, Barcelona, RBA Coleccionables S.A., 2008.
- Held, Jacqueline,**
—*Los niños y la literatura fantástica, Función y poder de lo imaginario*, Barcelona, Paidós, 1987.
- Herodoto,**
—*Los nueve libros de la historia*, Barcelona, Ediciones Folio S.A., 1999.
- Irwin, W. R.,**
—*The Game of the Impossible: a rhetoric of fantasy*, Illinois, University of Illinois Press, 1976.
- Jackson, Rosemary,**

—*The Literature of Subversion*, London and New York, Methuen & Co, 1981.
—*Literatura y Subversión*, Buenos Aires, Catálogos, 1981.

Jakobson, Roman,
—*Lingüística y poética*, Madrid, Cátedra, 1974.

Jitrik, Noé,
—*El fuego de la especie*, Buenos Aires, Siglo XXI, 1971.

Jolles, Andre,
—*Formes simples*, París, Du Seuil, 1972

Jones, Gwyn,
—*Eirik the Red and other Icelandic Sagas*, , Oxford, Oxford Paperbacks, 2008.

Ker, Willian Paton
—*The Dark Ages*, Universidad de Michigan, New American Library, 2008.

Klossowski de Rola, Stanislas,
—*Alquimia; El arte secreto*, Madrid, Editorial Debate, S.A. 1993.

Llopis , Rafael,
—*Historia natural de los cuentos de miedo*, Madrid, Júcar, 1974.

López Valero, Armando, **Aldo Daparte**, Jorge, **Jerez Martínez**, Isabel y **Encabo Fernández**, Eduardo,
—*Concepción teórica de lo fantástico*, [en línea], Grupo de Investigación Didáctica de la Lengua y la Literatura, Universidad de Murcia, (fecha de publicación desconocida), Formato PDF, Disponible en internet:
<http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/25752/1/Concepci%C3%B3nte%C3%B3ricadelofant%C3%A1sticoALV.pdf>, [última visita 16/09/2013].

Lukács, György,
—*Teoría de la novela*, Barcelona, Siglo XXI, 1966.

Luzán, Ignacio de,
—*Poética* (libro IV), 1737.

Martín Jiménez, Alfonso,
—*Mundos del texto y géneros literarios*, Coruña, Universidade da Coruña, 1993.
—*Literatura y ficción. La ruptura de la lógica ficcional*, Peter Lang, Bern, 2015.

Morawski, Stephan,
—*Mímesis y realismo*, en *Fundamentos de estética*, Barcelona, Ediciones Península, 1977.

Ong, Walter J.,
—*Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*, México, Fondo de Cultura Económica, 1982.

Ortega y Gasset, José,
—*Meditaciones de don Quijote*, Madrid, Cátedra, 1990.

Platón,
—*República*, Madrid, Gredos, 2008.
—*República*, [en línea], Buenos Aires, Ediciones Virtuales, 2003, Formato HTML, Disponible en Internet: http://www.laeditorialvirtual.com.ar/pages/Platon/LaRepublica_00.html. /, [última visita 19-09-2015].

Rabkin, Erik S.,
—*The fantastic in literature*, New York, Princeton, 1977.

Risco, Antonio,
—*Literatura y figuración*, Madrid, Gredos, 1982.

Ransome, Arthur,
—*The Autobiography of Arthur Ransome*, Londres, Jonathan Cape, 1976.

Rodríguez Pequeño, Javier,
—*Géneros literarios y modelos de mundo*, Madrid, Eneida, 2008.

Santos Castillos, Alberto,
—"Introducción a la edición española" en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros*, [en línea], Círculo de Lectores, 2006, Formato PDF, Disponible en Internet: www.busateo.es/busateo/Biblioteca/E/E/Eddison,%20Eric%20Rucker%20-%20La%20Serpiente%20Uroboros.pdf, [última visita 19-09-15].

Segre, Cesare,
— *Principios de análisis del texto literario*, Barcelona, Crítica, 1985.

Shippey, Tom,
—*The Road to Middle Earth*, Barcelona, Minotauro, 1999

Sprague de Camp, L.,
—"Introducción" en Howard, Robert E., *Conan de Conqueror*, New York, Lancer Books, 1967.
—"Introducción" en Howard, Robert E., *Conan el Conquistador*, [en línea], Universidad Miskátomica Lovekraftiana – Facultad de Literatura, (20-03-2008), Formato PDF, Disponible en Internet: <http://espanol.geocities.com/alacifcl>, [última visita 20-01-2015].

Staiger, Emil,
—*Conceptos fundamentales de poética*, Madrid, Rialp, 1966.

Tatarquiewicz, Wladyslaw,
—*Historia de la Estética. La estética antigua*, vol I, Madrid, Akal, 1987.

Thomas, Paul Edmund,

—"Introducción" en Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros...*

Todorov, Tzvetan,

—*Introducción a la literatura fantástica*, [en línea], México, Premia, 1984, Formato PDF, Disponible en Internet:

<http://losdependientes.com.ar/uploads/srvkwpzu1r.pdf>, [última visita 19-09-2015].

Tolkien, Christopher,

—*El libro de los cuentos perdidos (Historia de la Tierra Media)*, Barcelona, Minotauro, 2002.

—*Los cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media*, Barcelona, Minotauro, 1990.

Tolkien, John Ronald Reuen, *Beowulf*,

—*Las cartas de J.R.R. Tolkien...*, Barcelona, Minotauro, 1993, (Selección de Humphrey Carpenter con la colaboración de Christopher Tolkien).

—*Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, Rusli, Editor digital, (07-05-2014), Formato Mobi, Disponible en internet:

www.fiuxi.com/ebooks-gratis/3575377-los-monstruos-y-los-criticos-y-otros-ensayos-j-r-r-tolkien.html, [última visita 20-01-2015].

—*The Letters of J. R. R. Tolkien*, , Boston, Houghton Mifflin Company, 1981, (Selección de Humphrey Carpenter con la colaboración de Christopher Tolkien).

Valverde Pacheco, José María; y de Riquer, Martín,

—"La épica medieval", [en línea], Ciudad Seva, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet:

<http://www.ciudadseva.com/textos/estudios/roldan/epica.htm>, [última visita 25-01-2015].

Vax, Louis,

—*Arte y literatura fantásticas*, Buenos Aires, Eudeba, 1973.

Winter, Douglas E.,

—"Prólogo" en Eddison, Erik R., *La serpiente de Uróboros...*

Young, Joseph,

—*Secondary worlds in Pre-Tolkien Fantasy Fiction*, tesis doctoral en Filosofía, Universidad de Otago, 2010, p. 9.

2. Artículos y fuentes en web:

Abrahan, Daniel,

—“La evolución de la fantasía épica”, [en línea], Noticias de otros mundos, Disponible en Internet:

<http://www.literatura-fantastica.es/la-evolucion-de-la-fantasia-epica/> (Publicado el 08-05-2013, [última visita 19-09-2015].

— “La ciencia-ficción, la space opera y la literatura de frontera”, [en línea], Literatura Fantástica RBA, noticias de otros mundos, (24-05-2013), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.literatura-fantastica.es/>, [última visita 26-01-2015].

Anónimo,

—“Epic Fantasy vs Sword and Sorcery”, [en línea], Everything it’s Nice, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet:

<http://everythingisnice.wordpress.com/2010/02/20/epic-fantasy-vs-sword-and-sorcery/>,

—“Fantasy sub-genrers”, [en línea], Writeworld, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet <http://writeworld.tumblr.com/post/54030388809/fantasy-sub-genres>, [última visita 19-09-2015].

—“Epic Fantasy vs Sword and Sorcery”, [en línea], Everything it’s Nice, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet:

<http://everythingisnice.wordpress.com/2010/02/20/epic-fantasy-vs-sword-and-sorcery/>, [última visita 19-09-2015].

Borges, Jorge Luis,

—“Sobre La literatura fantástica” (Disertación oral, resumen de Carlos A. Passos), [en línea], *El País*, Montevideo, 2-10-49, Formato HTML, Disponible en Internet:

<http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/borges/sobre.htm>., cit., [última visita 16-09-2013].

Cortazar, Julio,

—“El sentimiento de lo fantástico” (Conferencia dictada en la U.C.A.B.), [en línea], (fecha de publicación desconocida) Ciudad Seva, Formato HTML, Disponible en Internet:

<http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/cortaz5.htm>, /,cit., [última visita 19-09-2015].

García Lapresa, Guillermo,

—“*La rama de la fantasía épica, Estudio sobre el subgénero de la magia y los grandes héroes*”, [en línea], Paperblogg, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://es.paperblog.com/la-rama-de-la-fantasia-epica-880887/>, [última visita 19-09-2015].

Hartree,

—"La fantasía épica que nos llega", [en línea], *Ciberdark.net*, 2005, Formato PDF, Disponible en Internet: <http://www.cyberdark.net/portada.php?edi=6&cod=364>, cit., [última visita 19-09-2015].

Martín Jiménez, Alfonso,

Literatura y ficción. La ruptura de la lógica ficcional, Bern, Peter Lang AG, 2015.

Mars, Sergio,

—"Fantasía épica desde finales del siglo XIX hasta nuestros días", [en línea], *Fantasía, Terror y Ciencia Ficción en Castellón Fantasti' CS 2012*, Trazos en el Blog, 16-11-2012, Formato HTML, Disponible en Internet: <http://trazosenelbloc.blogspot.com.es/2012/11/fantastics-2012-y-sergio-mars-fantasia.html>, [última visita 19-09-2015].

Martin, George R.R,

—"Game of Thrones" (entrevista para *The Hollywood Reporter*), [en línea], Llegaron para quedarse, (16-01-2012), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.llegaronparaquedarse.com/2012/01/game-of-thrones-entrevista-george-rr.html>, [última visita 19-01-2015].

—"Fantasía en la televisión", [en línea], *The Hollywood Reporter*, 16-6-2014, Formato HTML, Disponible en Internet: <http://serie-gameofthrones.blogspot.com.es/>, cit., [última visita 19-09-2015].

—"Sobre la fantasía", [en línea], *The Faces of Fantasy: Photographs de Pati Perret*, (18-6- 2008), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.papelenblanco.com/>, [última visita 16-01-2015].

Segura Nicoli, Pablo,

—"En torno a lo fantástico y otros géneros inmediatos", [en línea], Mr. Poecraft Hyde, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://mrpoecrafthyde.wordpress.com/tag/mary-shelley/>, [última visita 16-09-2013].

Sotiris,

—"Talking Fantasy: Heroic Fantasy", [en línea], *Best Fantasy Books*, 2014, Formato HTML, Disponible en Internet: <http://bestfantasybooks.com/blog/talking-fantasy-heroic-fantasy/>, [última visita 19-09-2015].

Svaton, Vladimir,

—"Lo épico en la novela y el problema de la novela histórica", *Revista de literatura*, Tomo 51, nº 101, 1989, pp. 5-20.

Yakin, Kimberly,

—"A Journey through Fantasy", [en línea], Librodot, (1-12 2009), Formato HTML, Disponible en Internet: http://www.librodot.com/en/yakin/get_fantasy/58, cit, [última visita 19-09-2015].

Anónimo

—*La ciencia- ficción, la space opera y la literatura de frontera*, [en línea], *Literatura Fantástica*, (24-05-2013), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.literatura-fantastica.es/>, [última visita 16-09-2013].

3. Narrativa de mundos imaginarios, épica moderna y precedentes (ediciones empleadas):

Dunsany, Lord (Edward John Moreton Drax Plunkett),
—*La hija del rey en el país de los elfos*, Barcelona, Alfabia, 2012, (primera edición 1924).

Eddison, Erik R.,
—*La serpiente de Uróboros*, [en línea], Círculo de Lectores, 2006, (primera edición 1922), Formato PDF, Disponible en Internet:
www.busateo.es/busateo/Biblioteca/E/E/Eddison,%20Eric%20Rucker%20-%20La%20Serpiente%20Uroboros.pdf, cit., p.7, [última visita 19-09-15].

Ende, Michael,
—*La historia interminable*, Madrid, Alfaguara, 1982.

Erikson, Steven, *Malazan, book of Fallen*, Madrid, La Factoría de Ideas.
—*Los jardines de Luna, Malazan, book of Fallen I*, 1999.
—*Las puertas de la Casa de la Muerte, Malazan, book of Fallen II*, 2000.
—*Memorias del hielo, book of Fallen III*, 2001.
—*La Casa de las Cadenas, book of Fallen IV*, 2002.
—*Mareas de medianoche, Malazan, book of Fallen V*, 2004.
—*Los Cazahuesos, Malazan, book of Fallen VI*, 2006.
—*La Tempestad del Segador, Malazan, book of Fallen VII*, 2007.

Hagard, H. Rider,
—*Eric Ojos Brillantes*, Madrid, Miraguano, 2008.

Howard, Robert E.,
—*Conan el Cinmerio* (colección en seis volúmenes), Barcelona, Timun Mas, 2005-2006.

Le Guin, Ursula K., *Crónicas de Terramar*, Buenos Aires, Minotauro.
—*Un mago de Terramar*, 1968.
—*Las tumbas de Atuan*, 1971.
—*La costa más lejana*, 1972.
—*Tahanu*, 1990.
—*En el otro viento*, 2001.

Leiber, Fritz, *Fafhrd y el ratonero gris* (colección), Barcelona, Martínez Roca, 1985-1992.
—*Espadas y demonios*, 1985.
—*Espadas contra la muerte*, 1986.
—*Espadas entre la niebla*, 1987.
—*Espadas contra la magia*, 1989.
—*Espadas de Lankhmar*, 1990.
—*Espadas y magia Helada*, 1990.
—*La hermandad de las espadas*, 1992.

Lynch, Scott,

—*Las mentiras de Locke Lamora, Los caballeros bastardos*, vol. I, Madrid, Alianza Editorial, 2007.

Martin, George R.R.

—*Juego de tronos: Canción de hielo y fuego I*, Barcelona, Gigamesh, 2002, (1ª edición en inglés 1996).

—*Choque de reyes, Canción de hielo y fuego II*, Barcelona, Gigamesh, 2003, (1ª edición en inglés 1998).

—*Tormenta de espadas. Canción de hielo y fuego III*, Barcelona, Gigamesh, 2005, (1ª ed. en inglés 2000).

—*Festín de cuervos. Canción de hielo y fuego IV*, Barcelona, Gigamesh, 2007, (1ª ed. en inglés 2005).

—*Danza de dragones. Canción de hielo y fuego V*, Barcelona, Gigamesh, 2012, (1ª ed. en inglés 2011).

Mckillip, Patricia,

—*El Maestro de Enigmas*, Madrid, Bibliopolis, 2004.

Moorcock, Michael,

—*Elric de Melniboné*, Barcelona, Edhasa, 2010.

Morris, William,

—*El bosque del fin del mundo*, Madrid, Miraguano, 1990.

Pratchett, Terry,

—*El color de la magia*, Barcelona, Gigamesh, 1990.

Tolkien, John Ronald Reuen:

—*El Hobbit*, Barcelona, Minotauro, 2008.

—*La comunidad del anillo, El señor de los anillos I*, Barcelona, Minotauro, 1977.

—*Las dos torres, El señor de los anillos II*, Barcelona, Minotauro, 1980.

—*El retorno del rey, El señor de los anillos III*, Barcelona, Minotauro, 1980.

—*Silmarillion* (edición ilustrada por Ted Nasmith), Barcelona, Minotauro, 1998.

—*La leyenda de Sigurd y Gudrun*, Barcelona, Planeta, 2013.

Weiss, Margaret y **Hickman**, Tracy, Barcelona, Timun Mas,

—*El retorno de los dragones, Crónicas de la Dragonlance I*, 1984.

—*La tumba de Huma, Crónicas de la Dragonlance II*, 1985.

—*La Reina de la Oscuridad, Crónicas de la Dragonlance II*, 1985.

Williams, Tad,

—*El trono de huesos de dragón, Añoranzas y pesares I*, Barcelona, Timun Mas, 2003.

—*La roca del adiós, Añoranzas y pesares II*, Barcelona, Timun Mas, 2003.

—*A través del nido de Ghants, Añoranzas y pesares III*, Barcelona, Timun Mas, 2003.

—*La torre del ángel verde, Añoranzas y pesares IV*, Barcelona, Timun Mas, 2003.

4. Fuentes literarias de la tradición

Anónimo,

—*Beowulf y otros poemas anglosajones (siglos VII a-X)*, Edición de Luis Lerate y Jesús Lerate, Madrid, Alianza, 2004.

—*Beowulf*, Seix Barral, Barcelona, 1974.

—*Poema de Beowulf*, Barcelona, Minotauro, 2013, (Traducción de J.R.R. Tolkien).

Anónimo,

—*Cantar de los Nibelungos*, Madrid, Everest, 1989, (Edición de Gabriela Agrati y María Leticia Magini).

Anónimo,

—*Edda Mayor*, Madrid, Alianza Editorial, 2004.

Anónimo,

—*Poema de Gilgamesh*, Madrid, Tecnos, 2005, (Estudio preliminar de Federico Lara Peinado).

—*Poema de Gilgamesh*, Madrid, Cátedra, 2015, (Edición de Rafaél Jiménez Zamudio).

Anónimo,

—*Poema de Mio Cid*, Madrid, Cátedra, 2005.

Anónimo,

—*Popol Vuh, Las antiguas historias del Quiché*, México, Fondo de Cultura Económica, 2005.

Ariosto, Ludovico,

—*Orlando furioso*, Madrid, Cátedra, 2002.

Homero,

—*Iliada*, Madrid, Gredos, 2006.

—*Odisea*, Madrid, Edimat, 2010.

Snorri, Sturluson,

—*Edda Menor*, Madrid, Alianza Literaria, 2000.

—*Saga de Egil Skallagimson*, Madrid, Miraguano, 1988.

Virgilio,

—*La Eneida*, Madrid, Edimat, 2010.

5. Juegos de rol

Brucato, Phil,

—*Mago: La Cruzada*, Madrid, la Factoría, 1999.

Charlton, S. Coleman y **Fenlon**, Pete,

—Rolemaster, Barcelona, JOC Internacional, 1993.

Gygaz, Gary y **Arneson**, Dave ,

—*Dungeons and Dragons*, Barcelona, Gerundense Dalmau Carles Pau, 1985 (primera edición en España).

Micó, Joaquim,

—*Oráculo*, Barcelona, Joc Internacional, 1992.

Rein Hagen, Mark, **Chupp**, San y **kemke**, Ian,

—*Changeling: El Ensueño*, Madrid, La Factoría, 1998.

Stafford, Greg y **Willis**, Lynn,

—*Stornbringer*, Barcelona, Joc Internacional, 1990.

6. Ilustración de mundos imaginarios

Beyit, Kerem,

—Realms, Planeta De Agostini, 2009.

Brunner, Frank,

—Mythos: The Fantasy Realms of Frank Brunner, Vanguard Productions, 2007.

Elmure, Larry,

—Art Fantastix, SQ Productions, 1993.

Francés, Victoria, *Lágrimas de Piedra*, Barcelona, Norma, 2004.

—*Ángel Wings*, Barcelona, Norma, 2005.

—*Dark Sanctuary*, Bilbao, Astiberri, 2009.

Frazetta, Frank, Fantasy art, [en línea], Taringa, (fecha de publicación desconocida), Formato —HTML, disponible en Internet: www.taringa.net/post/arte/2582222/frank-frazetta-fantasy-art.html, [Última visita 29-01-2015].

Royo, Luis, *Women*, Barcelona, Norma, 1992.

—*Malefic*, Barcelona, norma, 1994.

—*Secrets*, Barcelona, norma, 1996.

Tolkien, J.R.R.,

—*El arte de El Hobbit de J.R.R. Tolkien*, Barcelona, Minotauro, 2012.

Vallejo, Boris,

—*Deams, the art of Boris Vallejo*, Barcelona, Norma, 1999

Notas:

^A Empleamos aquí el término “fantástico” en oposición al de “ciencia-ficción”, asumiéndolo desde una perspectiva general y no como definitorio del género sobre el que se centra el presente estudio.

^B La denominación de “espada y brujería” fue acuñada originalmente en 1966 por el autor estadounidense Fritz Leiber. (Leiber, Fritz, en Barceló, Miguel y Sanroma, Manuel, *La ciencia ficción - el big bang*, Barcelona, UOC, 2008, pp.39-41.

^C El término “Pulp” se emplea para referirse a ciertas publicaciones que tuvieron gran popularidad en la primera mitad del siglo XX. Originalmente hace referencia al un papel amarillento, astroso, de muy mala calidad con el que estas revistas eran impresas. Se trataba de revistas especializadas en narraciones e historietas de diferentes géneros de la literatura de ficción, principalmente de aventuras, fantasía y ciencia-ficción. Por lo común, estas narraciones se acompañaban de grabados e impresiones artísticas que ilustraban el argumento, de manera similar a un cómic.

^D Aunque Borges no especifica de que obra se trata, podemos especular que se refiere al poema épico Rāmamaiana, que narra las proezas del dios encarnado Rāma. En este poema se produce lo que Alfonso Martín explica con el concepto de “mundo imposible”. El sabio Nārada cuenta la historia de Rāma a Vālmīki, y este compone un poema que incluye incluso su propia historia futura. “Dicha historia” — Explica Alfonso Martín— “constituye un texto inserto en el mundo de los personajes del texto primario. Pero, a la vez, al final de la obra se dice que toda ella (...) fue creada por Vālmīki, por lo cual este ejerce como autor real de la misma. Por lo tanto, el autor real se incorpora de manera imposible al mundo de los personajes del texto primario para crear el texto inserto”. (Martín, Alfonso, *Literatura y ficción*, cit., p. 238 y 239).

^E El ejemplo de mundo virtual o fantástico empleado por Kimberly Yakin en su trabajo es Eland, el mundo creado por Ursula K. Leguin. para situar su novela *The Language of the Night*.

^F Goethe llama a esta categoría formas naturales: lírica, épica o narrativa, y dramática. Karl Viëtor actitudes fundamentales y universales, Paul Hernadi modos literarios, Northrop Frye radicales de representación; Claudio Guillén cauces de representación: lírica, épica o narrativa, dramática y añade la oratoria. Genette y Aguilar Silva los llaman modos literarios, García Berrio géneros naturales.

^G Goethe llamó a esta segunda categoría especies literarias, son de naturaleza histórica y producidos dentro de las formas naturales. Karl Viëtor los denomina sencillamente géneros literarios. Para Claudio Guillén se trata de los géneros propiamente dichos —tragedia, égloga, novela, etc.—, y considera que están especializados formal y temáticamente. Todorov los denomina géneros históricos y considera que junto a los géneros elementales completan la categoría de los géneros teóricos. A diferencia de los naturales, que se cifran en tres (aunque no han faltado intentos de reducirlos a dos o ampliarlos a cuatro) no se ha podido fijar el número de géneros históricos, pues no se han localizado sus constantes tipológicas profundas.

^H Alfonso Martín emplea la clasificación de los tipos de mundo de la teoría de los mundos posibles de Tomás Albaladejo.

^I Voldemort intenta matar a Harry con un maleficio imperdonable, un “Avada Kedavra” que, extrañamente, no acaba con él. Este hecho es el que impulsa los acontecimientos de toda la saga. El maleficio hace que una parte de Voldemort se quede dentro de

Harry, por lo que Potter y "El que nunca debe ser nombrado" siempre permanecerán unidos.

^J Podemos encontrar una excepción en la narración de Snorri en la *Saga de Egil* de la batalla de Vinheid, en la que el ejército del rey Ethelstan es comandado por el protagonista y su hermano Thorolf. *Saga de Egil*, cit., pp. 129-124.

^K "En 1643 llegó a manos del obispo islandés Brynjolf Sveinsson un códice (...) del siglo XIII, que constaba de 45 hojas de pergamino de las cuales faltaban algunas (...). Snorri Sturluson en el siglo XIII había escrito un tratado de arte poética, ilustrado con versos y estrofas antiguas, llamado *Edda* (...) se conjeturó, con razón, que este tratado en prosa se fundaba en una colección anterior de poemas; Brynjolf pensó que el códice era esa colección. Pensó que Sturluson había tomado del códice el título de la *Edda*". Borges, Jorge Luis, *Literaturas germánicas medievales...*, cit., p.74

^L Sacerdote y erudito islandés del siglo XII que tenía prestigio de hechicero y escribió obras de carácter histórico en latín. Su prestigio era tal que se le atribuía cualquier libro antiguo y anónimo.

^M El empleo de los nombres genéricos de las criaturas mitológicas es —como ya hemos señalado— problemático y, desde luego, no unánime. Aunque Mónica Sanz recoge aquí la traducción de Snorri, otras versiones del texto interpretan "gnomos" en vez de "enanos". Por ejemplo: "gimen los gnomos ante las puertas", anónimo, *Los Sueños De Baldr / Cantar De Vegtam, (Völuspá)*, en *Edda*, [en línea], Espejo Gótico, (fecha de publicación desconocida), Formato HTML, Disponible en Internet: http://www.gftaagnosticaespiritual.org/wp-content/uploads/2012/06/24-17-LOS-EDDA-poesia-nordica-www.gftaagnosticaespiritual.org_.pdf, [última visita 20-01-2015].

^N El mito del rapto de Helena y la guerra de Troya es, en realidad, anterior a la epopeya que ha sobrevivido como obra de Homero. Es decir, se trata de un mito pre-homérico. Pero es, esencialmente, a través de la *Iliada* como ha sobrevivido hasta nuestros días, y a esta obra se debe su influencia como tópico en la literatura occidental.

^O Entrecomillamos el término "griegos" ya que aunque es el que empleamos comúnmente para denominar a los pueblos que participaron en la guerra contra los troyanos y sus aliados, no se emplea ni una sola vez en la *Iliada*. Homero denomina generalmente a los invasores "aqueos" y en ocasiones como "danaos" o "argivos".

^P La importante metrópoli de Tiro y el imperio comercial fenicio en el caso de Cartago y el imperio mítico de Valiria en el de Braavos.

^Q "Khal" es, en el mundo en el que se ambienta la saga de *Canción de hielo y fuego* un título semejante al de "khan" empleado por los pueblos de las estepas de la Mongolia medieval. Es algo más que un simple jefe de clan, es un líder de una horda militar de miles de guerreros.

^R Lyanna Stark desapareció un año después de asistir al Torneo de Harrenhall en el que fue coronada, ante la sorpresa de todos los asistentes, como Reina del amor y la belleza por el príncipe Rhaegar Targaryen, ganador del mismo. La sorpresa que causó el acontecimiento se debió a que Rhaegar estaba casado con Elia Martell (que estaba presente en el torneo) y Lyanna prometida a Robert Baratheon. La siguiente noticia al respecto es que Lyanna fue encontrada por su hermano Eddard poco antes de morir

en la Torre de la Alegría donde pidió a este que le hiciese una promesa. La naturaleza de esa promesa no ha sido desvelada en la obra, que está inconclusa aún.

^S Para un resumen de las diferentes versiones del mito, ver Graves, Robert, *Los mitos griegos*, cit., cap. 159 "Paris y Helena", pp. 682-692.

^T Ser Barristan Shelmy está considerado el mejor y más honorable caballero vivo de Poniente en el tiempo en el que se desarrolla la acción de la novela, sin embargo, faltó a su juramento como miembro de la Guardia Real de proteger al rey Aerys Targaryen que fue asesinado por ser Jaime Lannister (compañero de la Guardia Real apodado desde entonces Matareyes) durante el saqueo de la ciudad producido en la guerra de la Rebelión de Robert. Cuando comienza la novela, Shelmy es el Lord Comandante de la Guardia Real de Robert Baratheon.

^U El joven Rob Stark, tras el asesinato de su padre, que es acusado de traición por el rey Joffrey, es coronado Rey en el Norte y declara la guerra al Trono de Hierro para restaurar el honor de su familia. A pesar de demostrar gran valor, talento para el mando y madurez, traiciona el tratado firmado con Lord Walder Frey de casarse con una de sus hijas, casándose, en vez de ello, con Jeyne Westerling.

^V Numerosas hipótesis apuntan en esta dirección. El texto ofrece bastantes argumentos que podrían respaldarlas, como el parecido físico entre Aria (de la que Eddard dice que es semejante a Lyanna y que lleva a Bran a una confusión en el mismo sentido al ver a su tía en una visión) y Jon, la extraña promesa que Lyanna obliga hacer a su hermano antes de morir, el hecho de que tres de los siete guardias reales (los mejores) se encontrasen guardando la Torre de la Alegría en vez de defender al rey en la capital, la visión de Daenerys Targaryen en la Casa de los Eternos que muestra una flor azul en un muro de hielo y, sobre todo, el título de la obra: *Canción de Hielo y fuego*.

^W En la *Iliada*, Homero emplea con mayor asiduidad el nombre de Alejandro que el de Paris para denominar al héroe troyano.

^X Existen otras versiones del mito, anteriores, que atribuyen la idea original sobre la construcción de un caballo hueco para introducir un ejército en Troya a Prylis, hijo de Hermes por inspiración de Atenea, y que afirman que luego Odiseo se atribuyó el mérito de la estratagema (Higinio: *Fábula* 108; Tzetzes: *Sobre Licofron* 219 y ss.; Apolodoro: *Epítome* v.14).

^Y Título equivalente en el universo de Martin al de "valido" o primer consejero.

^Z En el título original el término empleado es "gusano" y no "serpiente", *The worn of Uróboros*. También Tolkien utiliza este nombre para referirse a los dragones en el *Silmarillion*. La tradición emplea indistintamente ambos términos.

^{AA} Las cuatro novelas que forman este ciclo son: *La serpiente de Uróboros* (1922), *Señora de señoras* (1935), *Cena de pescado en Memison* (1941), y *La puerta de Mezentia* (1958). Las obras fueron publicadas en sentido inverso a los hechos que narran, la última quedó inconclusa pero las notas dejadas por Eddison permitieron que fuese publicada póstumamente por Colin Eddison (hermano del autor) y George R. Hamilton.

^{BB} *Canción de hielo y fuego*, por ejemplo, acompaña la edición de los libros con un anexo que lista todos los personajes de relacionados con cada casa nobiliar que aparece en el volumen y su estado actual en la narración.

^{CC} Se han llegado a desarrollar estudios y trabajos sobre aspectos tan concretos como la gastronomía la Tierra Media a partir del contenido de las obras de Tolkien. Podemos encontrar un ejemplo en Cid Lucas, Fernando, “Sobre la excelsa gastronomía de la Tierra Media: varias glosas y una propuesta propia”, *S.T.E. Estel, Revista oficial de la Sociedad Tolkien Española*. Valencia, Smial de Edhellond. 2012.

^{DD} Las tres novelas que siguen a *La serpiente de Uróboros*, conocidas como la trilogía de Zimiamvia —a las que nos hemos referido en varias ocasiones— ni siquiera han sido traducidas al castellano.

^{EE} **Niños del bosque:** los habitantes de los Siete Reinos llaman así a una raza mítica de pequeños humanoides (del tamaño de niños humanos) relacionados con la magia y la naturaleza. En *Danza de dragones* estas criaturas aparecen explícitamente en la ficción.

^{FF} “...Juss es un hechicero de poder antiguo, que conoce encantos para embotar la mirada del basilisco. El que quiera vencer a los demonios debe hacer grandes hechizos”. (El goblin Gro en Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p. 125).

^{GG} “Contra estos peligros yo había preparado unos amuletos de piedra alectoria, que crece en el buche de un gallo salido del cascarón en una noche sin luna (...). Estos nos salvaron de la destrucción, aunque muy maltratados; a todos salvo a Goldry. Por algún azar maldito (...) cuando volvió la luz del día ya sólo estábamos tres en esta popa, donde debíamos haber estado cuatro.”. (, el señor Juss, en Eddison, E.R., *La serpiente de Uróboros*, cit., p.137).

^{HH} “Y, en esos instantes, vino a su mente el antiguo encantamiento que sus ancestros habían utilizado para invoca a Straasha. El conjuro surgió sin trabas en su mente agonizante. (...) Las palabras que su cerebro repetía significaban muy poco para él, pero las recitaba una y otra vez mientras su cuerpo se hundía en las aguas verdosas”. (Moorcock, M., *Elric de Meliboné*, cit., Libro II, cap 1 “Las cavernas del rey del mar”, p. 33).

^{II} Jon Nieve está en el Muro y las flores azules eran las favoritas de Lyanna. El príncipe Rhaegar le regaló la corona de rosas invernales (azules) cuando la declaró reina de la belleza tras el torneo de Harrenhal.

^{JJ} **Sueños verdes:** es como llamaban los niños del bosque a los sueños visionarios de los antiguos videntes.

^{KK} **Arcianos:** árboles consagrados a los antiguos dioses, en los que los niños del bosque esculpieron rostros. Tienen la corteza blanca, las hojas rojas y la sabia negra, y viven miles de años.

^{LL} **Ainur:** “los sagrados”, son los primeros pensamientos engendrados por Ilúvatar. Constituyen la primera raza y habitan los palacios intemporales. Son espíritus poderosos dotados de una potente voz para cantar ante Ilúvatar e interpretar la gran música que dará origen al mundo.

^{MM} Para una descripción detallada de la naturaleza del poder de los cambiapielos ver Martin, G.R.R., “Prólogo” en *Danza de dragones*, cit.

^{NN} La batalla de los Campos Cataláunicos se produjo el 20 de septiembre del año 451, bien en las llanuras de la actual Châlons-sur-Marne, bien en las de Méry-sur-Seine; los que consideran esta segunda posibilidad la llaman la batalla de los Campos Mauriacos.

^{OO} El esmalte heráldico es el material cromático empleado tanto para el campo como para el fondo del escudo. Los colores están repartidos esencialmente en dos grupos: metales y colores. En el caso de los colores se trata de nombres simbólicos, así “gules” representa un rojo, sea este bermellón, escarlata, carmín u otro. Los colores, más empleados son el azur, el gules, el sable, el sinople y el púrpura. Los metales el oro y el plata. La tradición manda que no se mezcle en un mismo escudo color con color ni metal con metal. Además de colores y metales también se utilizaban los llamados forros, compuestos esencialmente del armiño y del vero, así como de sus innumerables variantes; son composiciones “bicromáticas” de un esmalte con un metal.

^{PP} Traducción: “...el distanciamiento y la cognición cuyos recursos formales son una estructura imaginativa alternativa al entorno empírico del autor”, en *La ciencia- ficción, la space opera y la literatura de frontera*, [en línea], *Literatura Fantástica*, (24-05-2013), Formato HTML, Disponible en Internet: <http://www.literatura-fantastica.es/>, [última visita 16-09-2013].

^{QQ} A esta fecha corresponden los primeros apuntes de la colección de relatos que J.R.R. Tolkien tituló *Los cuentos perdidos*, título que Christopher Tolkien reutilizó para el primer volumen de *La historia de la Tierra Media*. La datación se basa en Tolkien, Christopher, “Introducción” en *Los cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media*, Barcelona, Minotauro, 1990, p.8.

^{RR} El primer relato de Conan, *El Fénix en la Espada*, aparece en el número de diciembre de 1932 de la revista *Weird Tales*.

^{SS} **Mídgard**: Término equivalente a Tierras Intermedias o Tierra Media que en las *Eddas* se emplea para designar un lugar entre el “Jotunheim” (Tierra de los gigantes, donde viven los monstruos) y el “Ásgard” o Recinto de los Dioses. El Mídgard estaba reservado para que viviesen los hombres.